PC Joker 9/2000

nur 8,90 DM

Euro 4,55/ös 60,00/sfr 8,90/hfl 11,25/Lit 13.000/
Dkr 47,00/Ifr 217,00/Pts. 1.050/bfr 217,00

Heftfolge Nr. 91

9/2000 September

B 12623 E

PC Joker Heft & Spiel

Deutschlands erfahrenstes Spiele-Mag

auf CD: Kommentar von Peter Molyneux

Combat-Strategie

SWAT 2

deutsche Vollversion

Top-Demos: Star Trek Voyager: Elite Force • Vampire • Mercedes Benz Truck Racing u.v.a.
Video: Anno 1503
Extras: Paintshop Pro • Power DVD • Cool Edit 2000 u.v.a.

Black & White

Schon angespielt: das Highlight 2000

Demos, Videos, Extras CD 2

Achtung! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

Grand Prix 3

Testfahrt: Poleposition für Geoff Crammond – der beste F1-Racer aller Zeiten

Vollversion SWAT 2 CD 1

Überdosis Crack

Reportage: Warum Raubkopien tödlich sind

Achtung! Diese Ausgabe wurde mit 2 CD-ROMs ausgeliefert – sollten eine davon oder beide fehlen, verlangen Sie ein vollständiges Exemplar!

Theme Park AG

Exklusiv: Warum Bullfrogs Achterbahnen Rollercoaster Tycoon davonfahren

LANsinn	Traumjob Betatester	Tolle Tools
Netzwerkparties als Trend-Events	Was Sie brauchen, wie Sie es werden	Das beste Werkzeug für Ihre Festplatte

4 394225 408908 09

EDITORIAL

JETZT ABER MULTIMEDIA!

WIE SCHNELL SICH DIE ZEITEN DOCH ÄNDERN, VOR WENIGEN JAHREN WAR AN PORTABLEN MAGAZINEN GAR NICHT ZU DENKEN.GESCHWEIGE DENN DIESES AUF SEINEN „MULTIMEDIALEN GRAPSCHKASTEN“ BEWUNDERN ZU KÖNNEN.(AUCH SMARTPHONE GENANNT.)

ABER DIES HAT NATÜRLICH AUCH EINIGE VORTEILE, DENN NUN KÖNNT IHR EIN STÜCK COMPUTERSPIEL-GESCHICHTE ERLEBEN.

EIN BESONDERER DANK GEHT AN UNSERE PARTNER-WEBSEITE „KULT COVER DISKS“ !! FÜR DIE BEREIT-STELLUNG DIESER AUSGABE

EUER

LTC2 JOKERARCHIV.DE

www.cdv.de

Release: 31. August 2

"KRIEG KANN MAN NICHT SPIELEN"

MITMACHEN LOHNT SICH!

SUDDEN STRIKE MEISTERSCHAFT

INFOS GIBT'S HIER:
www.suddenstriker.de

Produktinfo 001

...SAGT MEIN OPA!

Und das sagt die Presse:

"Die Grafik-Qualität von Commandos, das Spielprinzip von C&C, die Spieltiefe eines Panzer General 4..."
PC Games Preview 12/99

"Realistisch, dramatisch, komplex: ein Spiel um sämtliche Aspekte der Frontschlachten des Zweiten Weltkriegs"
PC Joker 07/2000

SUDDEN STRIKE

www.suddenstrike.de

"Sudden Strike hat das Zeug dazu, das Genre zu revolutionieren."
PC Games 1/2000

"Erst denken, dann schießen", "Für ein Echtzeit-Strategiespiel bietet Sudden Strike viel taktische Tiefe"
GameStar 1/2000

In keinster Weise sollen mit dieser Anzeige die Greueltaten des 2ten Weltkriegs verharmlost oder verherrlicht werden. Wir plädieren für einen verantwortungsvollen Umgang mit der Geschichte und der notwendigen Beachtung der Tatsache, daß es sich hierbei lediglich um ein taktisches Strategiespiel ha

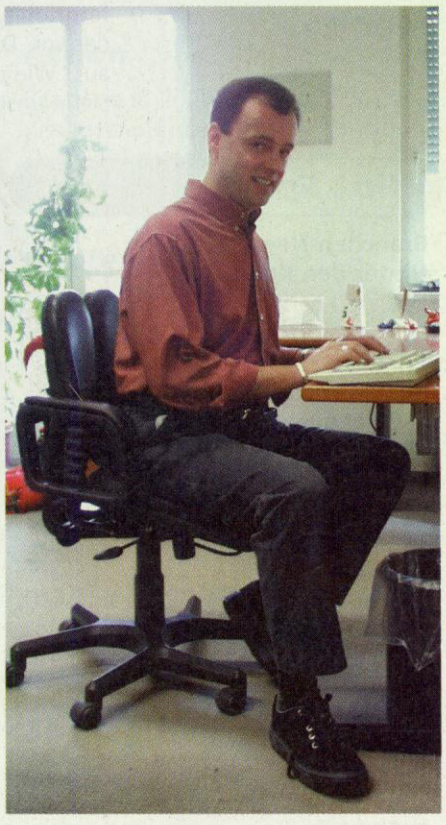
HART AN DER GRENZE

Borderline-Journalismus: So nennt man es neuerdings, wenn ein TV-Magazin getürkte Reportagen ausstrahlt oder eine renommierte Tageszeitung weitgehend frei erfundene Interviews abdruckt. Die Reaktionen auf solche Schwindel reichen von Amüsement (Konsument) bis Verärgerung (Opfer), doch echter Schaden entsteht in den meisten Fällen nicht. Klar, die vermeintliche Gründung einer deutschen Abteilung des Ku-Klux-Klan tangiert Ihr oder mein Leben ebenso peripher wie echte oder erfundene Befindlichkeiten irgendeines Promis. Anders sieht es da schon bei der Fachpresse aus, von deren Lektüre sich der Leser einen Nutzwert versprechen darf. Aber wie anders eigentlich?

Nun, der manchmal arg freizügige Umgang mit Alleinstellungsmerkmalen wie dem Wörtchen „exklusiv" ist in der Tat noch grenzwertig – kann Ihnen doch ziemlich egal sein, wenn ein anderes Blatt die gleiche Story hat. Wenn aber etwa ein paar Screenshots und eine Presseinfo genügen, um daraus einen (Vorab-)Test zu zimmern, sieht die Sache schon anders aus. Schließlich muss so ein Artikel ja Rückschlüsse darauf zulassen, was Sie nach dem Kauf des Spiels tatsächlich erwartet. Allerdings meine ich, dass so etwas in Wahrheit weit weniger häufig vorkommt als es die Anschuldigungen gefrusteter Konkurrenten vermuten lassen. Ich beispielsweise kann mich persönlich dafür verbürgen, dass im PC Joker noch nie wissentlich ein falsches Wort stand. Leider bedeutet das nicht, dass wir zwangsläufig die Wahrheit gepachtet hätten...

Es ist doch so: In weiten Bereichen ist die Spielefachpresse auf Informationen der Hersteller angewiesen. Dass die ihre Produkte im schönsten Licht darstellen, kann nicht überraschen – dass somit Testversionen oftmals nicht halten, was das Preview versprach, ebenfalls nicht. Eine weitere Gefahr von Falschinformationen birgt das Internet. Ob Radio, Fernsehen oder Presse, heute laufen Recherchen zuallererst über diesen schier unerschöpflichen Info-Pool. Wird aber mal vergessen, die News aus dem Netz durch persönliche Gespräche oder Ähnliches zu bestätigen, sitzt man allzu leicht einer Ente auf. Denn am Ende ist das WWW auch die größte Gerüchteküche der Welt.

Habe ich Sie jetzt verunsichert? Das war nicht meine Absicht, im Gegenteil: Dass wir hier alle sehr genau um die Klippen im Informationsgeschäft wissen, soll Ihnen das beruhigende Gefühl geben, dass wir alles tun, sie zu umschiffen. Schon damit ich Ihnen auch diesen Monat wieder guten Gewissens viel Spaß beim Lesen der neuen Ausgabe wünschen kann. Für deren Wahrheitsgehalt steht wie immer mit seinem Namen,



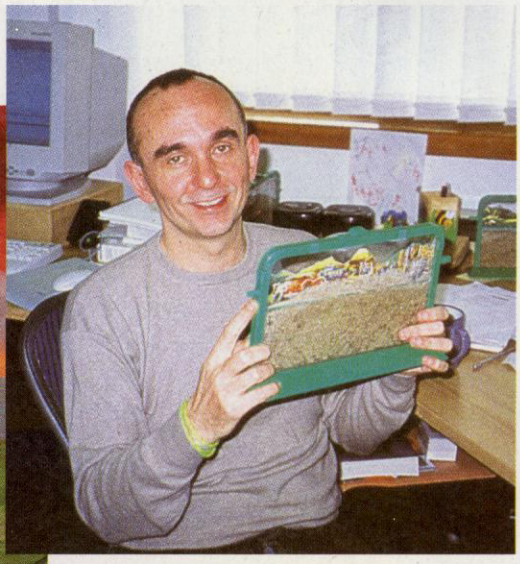
Ihr Michael Labiner

PC Joker Inhalt

Black & White

Schwarz und Weiß, Gut und Böse, Hit und Flop. Trotz aller Gegensätze lässt die erste spielbare Version der neuen Götterstrategie vom Urvater des Genres nur einen Schluss zu: Peter Molyneux hat sich selbst übertroffen!

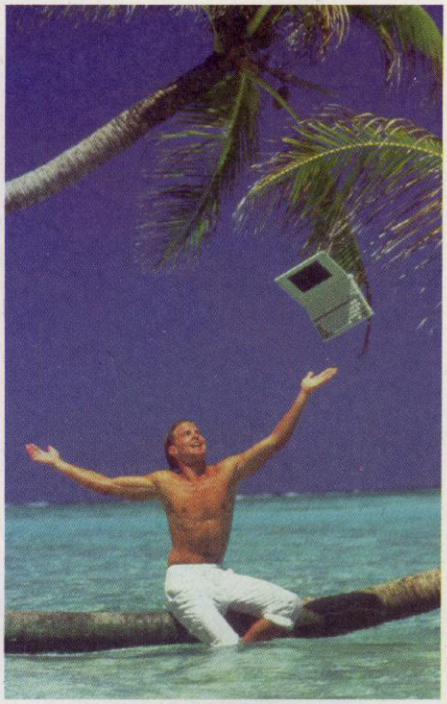
angespielt ab Seite **30**



Traumjob Betatester

Die neuesten Games zocken und dafür auch noch fett Kohle kassieren – so stellt sich Klein Fritzchen das vor. Doch der Job des Betatesters sieht anders aus! Wie und wie Sie einer werden können, lesen Sie in unserem...

Special ab Seite **96**



© The Stock Market/Photo Paul Steel

Hot Spot

Branchen-News **20**
Hinter den Kulissen
Netzwerkparties – der ganz normale LANsinn 26
Previews
Age of Empires 2: The Conquerors Expansion 38
CD Arcanum 58
CD Black & White 30
Cultures 42
Die Sims: Das volle Leben 40
Ducati Life 54
Escape from Monkey Island 56
Kicker Fußballmanager 2 48
SimsVille 41
Theme Park AG 34
Tropico 46
Report
Wie Raubkopien das PC-Gaming zugrunde richten 22
Spiele-News **14**

Lösungshilfen

Lösungsindex 124
Komplettlösungen
Deus Ex 118
Diablo 2 114
Cheats & Tricks
Deus Ex 123
Need for Speed: Porsche 122
Imperium der Ameisen 122
Shogun: Total War 122
Star Trek Voyager: Elite Force (Demo) 122
Warlords Battlecry 122
Lösungshilfen auf CD
CD MDK 2
CD Soulbringer
CD Vampire: Die Maskerade – Redemption

Online Guide

News **80**
Previews
Independence Day Online 82
Tribes 2 84
Tests
Star Trek: Conquest Online 86

Hardware

News **104**
Test
Intel Celeron vs. AMD Duron . . 106

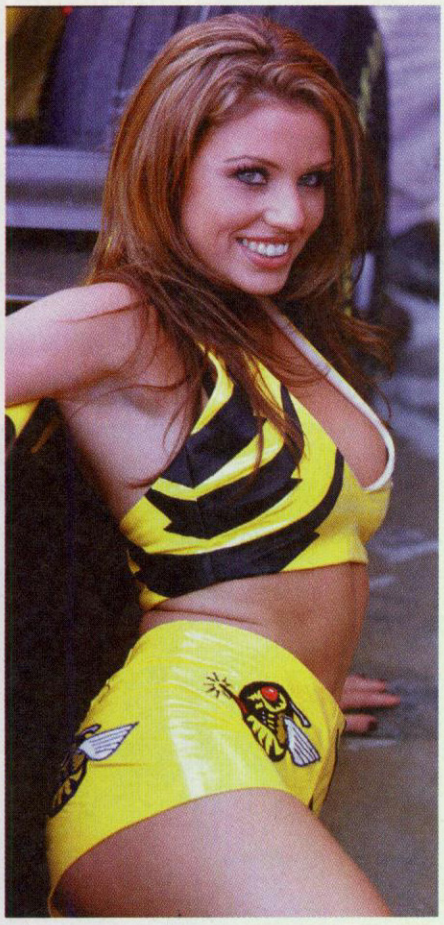
Rot = Titelstory

CD = auch auf Begleit CDs

Grand Prix 3

Keiner kennt Geoff Crammond, jeder seine Spiele. Jetzt hat der kontaktscheue Ausnahmedesigner wieder zugeschlagen: Start frei für die beste F1-Simulation aller Zeiten – PC-Realismus bis zum Abwinken!

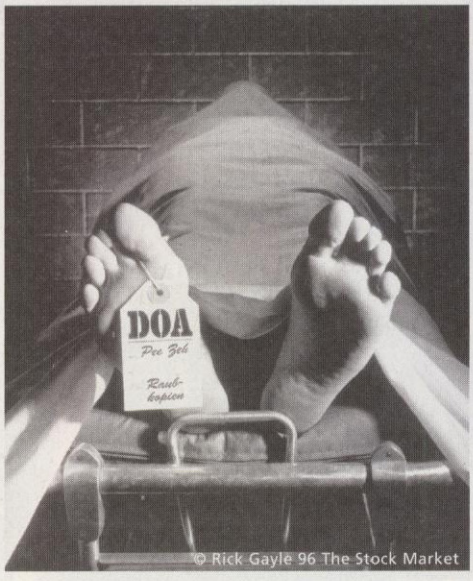
Testfahrt ab Seite **62**



Todesursache: Überdosis Crack

Schicken Raubkopierer Diablo 2 zur Hölle? Welcher Titel hat eine Million Internet-Spieler in Deutschland, wurde hierzulande aber nur knapp 100.000-mal verkauft? Wie arbeiten Softwarepiraten, welche Gefahr stellen sie wirklich dar? Antworten gibt unser großer...

Szene-Report ab Seite **22**



© Rick Gayle 96 The Stock Market

Rubriken

Abo Service 50
Begleit-CD
Demos, Patches & Goodies . . .10
SWAT 2 8
Charts 95
Comic 129
Editorial 3
Gewinner 131
Glossar für Fachbegriffe 132
Impressum 132
Inserenten 131
Interna aus der Redaktion 6
Joker Shop 100
Kleinanzeigen 133
Kostenlose Produktinfos 130
Leserbriefe 126
Messen & Termine 20
Preisausschreiben
Miniumfrage 6
So siedeln Sie als Erster! 97
Spiel im Sarg 6
Special
Traumjob Betatester 96
Unverzichtbare PC-Tools 108
Testindex 94
Update Service 88
Vorschau 134

Spieletests

Abenteuer

Die Knickerbocker-Bande:
Das Phantom der U-Bahn 79
Icewind Dale (dt.) 92

Action

Beach Head 2000 79
Kiss Psycho Circus:
The Nightmare Child 68
The Dukes of Hazzard 78

Genremix

Deus Ex (dt.) 92
Infestation 70

Simulation

X-Tension 91
Terminus 78

Sport

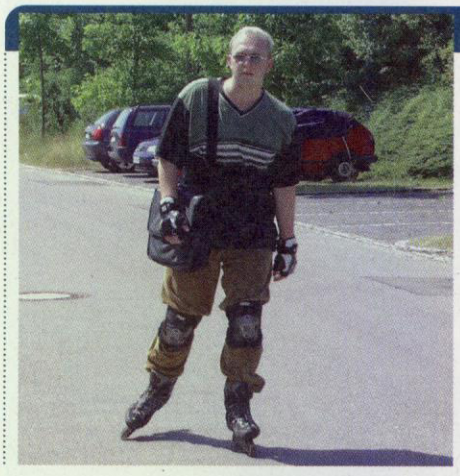
DSF Allstar Tennis 2000 78
DSF Ultimate Golf 78
Grand Prix 3 62

Strategie

Imperium der Ameisen 72
Kleopatra – Königin des Nils 90
Warlords Battlecry 76

KLEINANZEIGEN JETZT GRATIS

Neuer Service für unsere Leser: **Ab der nächsten Ausgabe sind private Kleinanzeigen auf Begleit-CD zu finden und kostenlos zu haben!** Damit haben wir mehr Platz im Heft für interessante Spiele-News und Sie die Möglichkeit, Ihren alten Computer, Software oder Kontaktwünsche an den Mann (bzw. die Frau) zu bringen, ohne dafür wie bisher 5,– DM löhnen zu müssen. Gut, was?



PAUL AUF SKATES

Ein Wunder: Unser Kollege hat in der Tat einen Käufer für seinen Opel Vectra A 1.8 (Baujahr 1991 mit abgelaufenem TÜV) gefunden! Ein Ludwigsburger hat die Rostlaube als Testfahrzeug für die Einparkversuche seiner Ehefrau erworben. Unser Paul indessen legt die rund fünf Kilometer von seiner Wohnung zum Verlag jetzt ganz sportlich auf Inline-Skates zurück.

TSCHAU MINA

In der Anzeigenverwaltung und vor allem bei der Korrektur hat sie sich unentbehrlich gemacht, jetzt verlässt sie uns trotzdem: **Mina Piske siedelt in die USA um** – und das samt Mann, zwei Kindern und drei Hunden! Sobald die Auswanderin die „tierischen" Einreisehürden erst mal genommen hat, hat sie uns aber versprochen, per E-Mail weiterhin mitzuhelfen.

SPIEL IM SARG

Eine schmucke **Special Edition von „Vampire: Die Maskerade – Redemption"** ist dieser Tage in der Redaktion eingetrudelt. Für 129,– DM erhält man hier einen Karton-Sarg mit den Maßen 64 x 32 x 10 cm, in dem neben dem starken Action-Rolli (Test in der letzten Ausgabe, Hit) auch eine Soundtrack-CD und ein T-Shirt ruhen. Einmal gibt es das gute Stück sogar umsonst, da wir uns blutenden Herzens von unserem Exemplar trennen. Es wird unter allen Einsendern (Karte oder E-Mail) verlost!

Joker Verlag • Kennwort: Vampire SE
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de
Einsendeschluss: 25. August 2000

MINI-UMFRAGE

Um schneller auf Leserwünsche reagieren zu können, hier wieder einige Fragen zur vorliegenden Ausgabe – wer sie beantwortet, nimmt an der **Verlosung von fünf aktuellen Top-Games** teil!

1) Warum haben Sie diese Ausgabe gekauft?
2) Gefällt Ihnen die Vollversion dieser Ausgabe? Falls nicht, warum?
3) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen inhaltlich am besten?
4) Welcher Artikel im Heft gefällt Ihnen optisch am besten?
5) Auf welches Spiel sind Sie schon besonders gespannt?
6) Gibt es in dieser Ausgabe ein Spiel im Test, mit dessen Wertung Sie nicht einverstanden sind? Wenn ja, welches und warum?
7) Wie gefallen Ihnen unsere beiden Berichte über Cracker bzw. Betatester? Worüber würden Sie gern lesen?
8) Wie viele Ausgaben von PC Joker kaufen Sie im Jahr?
9) Würden Sie den Joker öfter kaufen, wenn er dicker wäre?
10) Sind Sie Abonnent?
(dann brauchen Sie Frage 1, 8 und 9 nicht zu beantworten)

Joker Verlag • Miniumfrage
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail: gewinn@pcjoker.de
Einsendeschluss: 25. August 2000

WAS IST EIN I-MOD?

A) Ein computergesteuerter Gegner in einem Ego-Shooter
B) Eine neue Waffe aus „Star Trek Voyager: Elite Force"
C) Eine Softwaremodifikation für schnellere Internetverbindung

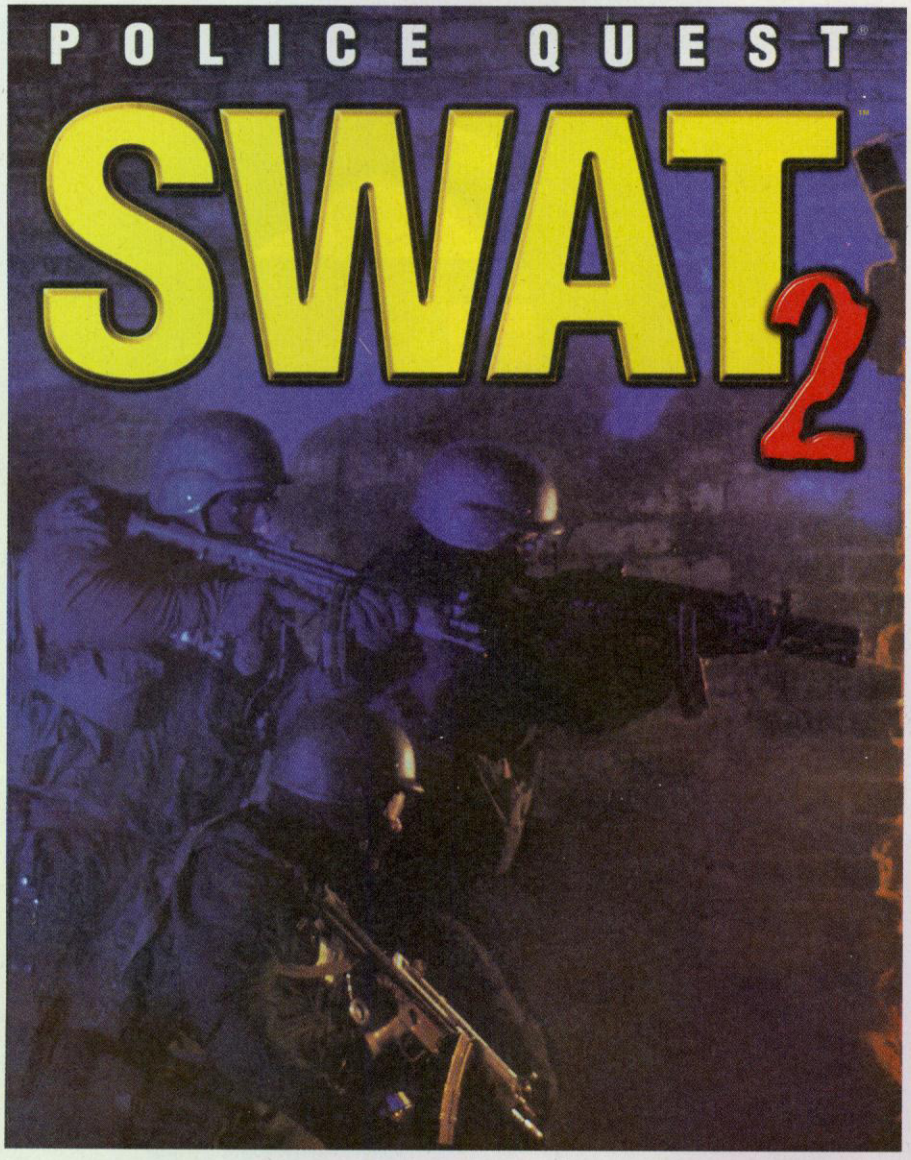
Richtig ist B: I-Mods findet man exklusiv im neuesten Game von Raven/Activision, wo sie dazu dienen, die Borg zu platten.

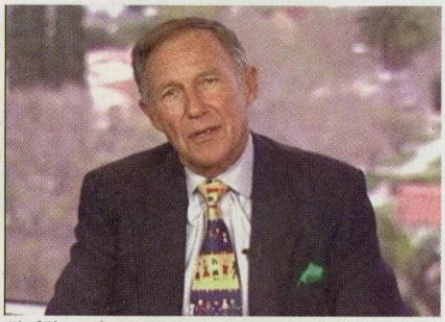
www.shr.cc

Produktinfo 014

DIE ZERSTÖRUNG DER ENTERPRISE! INTERPLAY PRÄSENTIERT: DIE VERNICHTENDE SCHLACHT DER KLINGONEN GEGEN DIE FÖDERATION.
IN DEN HAUPTROLLEN: GENERAL CHANG UND SEIN SCHÜLER TORLEK. DIE GEWALTIGSTE PRODUKTION DES SCI-FI-GENRES. FLOTTENVERBÄNDE AUS SECHS RASSEN.
ÜBER DREISSIG UNBEKANNTE SCHIFFE. VÖLLIG NEUE WAFFENSYSTEME.
UMGESETZT MIT DER NÄCHSTEN GENERATION VON 3D-ENGINES. MEHRSPIELERSCHLACHT MIT BIS ZU 6 SPIELERN MÖGLICH.

STAR TREK®: KLINGON ACADEMY™ Software ©2000 Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Multiplayer and Networking Support developed by Wombat Games, Inc.™, ® and © 2000 Paramount Pictures. All Rights Reserved. Star Trek and related marks are trademarks of Paramount Pictures. All Rights Reserved. Interplay, the Interplay logo, Klingon Academy, 14° East and the 14° East logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Distributed by Activision. All Rights Reserved. All other logos and trademarks are the properties of their respective owners.





Einführende Worte vom Experten: Daryl F. Gates ist ehemaliger Polizeichef von Los Angeles, SWAT-Gründer und Designer dieses Spiels

Rendervideos machen die spektakuläre Terroristenhatz noch lebendiger

Etwa 100 Bewerber bieten im Verlauf der Kampagne ihre entwicklungsfähigen Fertigkeiten an – aber immer ans Budget denken!

Der Untertitel des Spiels lautet „Police Quest" – ein Hinweis auf die abenteuerlichen Anfänge einer Serie mit hochrealistischen Simulationen des Polizeialltags. Alles begann bereits Ende der 80-er Jahre, als Sierra dem Thema ein Adventure mit Parser und Krümelgrafik in 16 Farben widmete. Der Titel wurde ein Riesenerfolg, sorgte doch schon damals ein ehemaliger Cop für Authentizität: Jim Walls vermengte im Spieldesign Realität und Fiktion zu einer packenden Mischung.

Trainieren, ausrüsten, planen – Action: SWAT 2

Im mittlerweile sechsten Police Quest ist Echtzeitstrategie angesagt, die Wirklichkeitsnähe ist stärker denn je. Dafür bürgt hier kein Geringerer als Daryl F. Gates, der ehemalige Polizeichef von Los Angeles und SWAT-Gründer. Er lässt Sie am Alltag einer Special-Weapons-And-Tactics-Einheit teilhaben – von der Ausbildung der Mannschaft, der Zusammenstellung des Einsatzteams über die Planungsphasen bis hin zur eigentlichen Durchführung der spektakulären Aktionen. Dabei schaltet das Spiel in eine scroll- und zoombare Iso-Ansicht, in der die vorher hoffentlich zu höchster Schlagkraft aufgebaute Truppe per Maus und Zugrahmen durch 15 umfangreiche Missionen (inkl. erklärendem Tutorial) geführt wird.

Aber es kommt noch besser: Alternativ wartet eine ebenfalls 15 Aufträge umfassende Terroristenkampagne, in der Sie höchstpersönlich Geiselnahmen im Krankenhaus, Überfälle auf eine TV-Station oder Attentate auf führende Persönlichkeiten begehen sollen bzw. dürfen. Auch

Installation und Start

Das Programm läuft nur unter Windows 95/98. Legen Sie die CD 1 in Ihr Laufwerk, unser **Joker-Menü startet automatisch**. Klicken Sie nun in der Rubrik „Vollversion" auf „SWAT 2", dann auf den Button „Installation". Falls Sie die Autostart-Funktion von Windows deaktiviert haben, doppelklicken Sie die Datei AUTORUN.EXE im Hauptverzeichnis der CD, um in das Installationsmenü des Spiels zu gelangen. Es werden wahlweise 98 bis 640 MB an Daten auf Ihre Festplatte kopiert.

Starten Sie das Programm schließlich über die Verknüpfung „Programme/Sierra/SWAT 2" im Windows-Startmenü; die CD muss beim Spielen eingelegt sein.

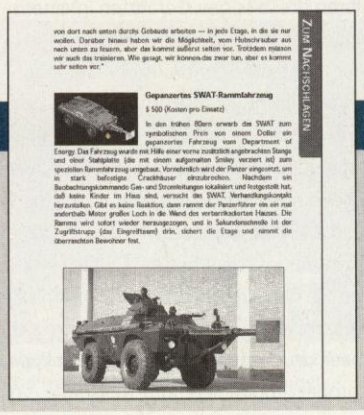
Vorsicht mit Explosivstoffen bei Flugzeugentführungen – schließlich sollen die Geiseln befreit und nicht gegrillt werden

Per integriertem Editor können Sie eigene Einsätze kreieren

hier stammen die Blaupausen direkt aus dem Archiv des LAPD. Kalkulieren Sie also beim Aufbau der Truppe scharf wie in einer Wirtschaftssimulation; vom Aufwand für Training, Equipment und Hubschrauber bis hin zum Einsatz von Schützenpanzern will alles bedacht sein. Lassen Sie am Tatort dann Späher mit einem Handspiegel um Ecken lugen und Scharfschützen das Terrain sichern. Dringen Sie mit Ihren Jungs geduckt bis ins nächste Stockwerk vor, wo der Heli schon die Lage sondiert hat. Rammen Sie dann vielleicht mit dem Panzer ein Loch in die Gebäuderückwand und lassen Sie das Bauwerk stürmen. Oder gehen Sie ganz anders vor – Krimispannung ist so oder so garantiert, auch und gerade für Multiplayer!

Handbuch

Das **komplette, illustrierte deutsche Manual** finden Sie als PDF-Dokument im Ordner „Handbuch" der CD 1. Zum Betrachten benötigen Sie den „Adobe Acrobat Reader", den Sie in der aktuellen deutschen Version 4.0 über die Rubrik „Goodies" der CD 2 installieren können. Das Handbuch enthält übrigens auch **allgemeine Spieltipps**.


Zum Nachschlagen

Gepanzertes SWAT-Rammfahrzeug

$ 500 (Kosten pro Einsatz)

Startprobleme?

Sollten bei der Installation Probleme mit Hardware oder Treibern auftreten, konsultieren Sie bitte die **detaillierte, deutschsprachige Onlinehilfe** von SWAT 2. Hier finden Sie umfassende Informationen zu möglichen Fehlerquellen wie Grafik- oder Soundkarten. Sollte das Spiel zu stark ruckeln, reduzieren Sie versuchsweise Farbtiefe und Auflösung Ihres Desktops auf 256 Farben mit 640 x 480 Pixeln und beenden Sie alle eventuell im Hintergrund laufenden Anwendungen.

Bei Problemen im Spiel genügt ein Druck auf die F12-Taste, um eine **Hilfeseite mit Hinweisen und Tipps zu Bedienung und Vorgehensweise** aufzurufen. Mehr grundlegende Informationen sind in der Datei „readme.txt" (im von Ihnen zur Installation ausgewählten Verzeichnis) abrufbar.

Jewel-Case-Inlays

...finden Sie **zum Heraustrennen** auf den (perforierten) Seiten 131 und 133 **oder zum Ausdrucken** auf der Begleit-CD 2 im Verzeichnis „CD-Inlays" als Bitmaps: Einfach auf das bevorzugte Papier drucken, ausschneiden und einlegen! CD-Cases sind preisgünstig im Joker Shop auf den Seiten 100/103 erhältlich.

SWAT 2
(Sierra)

Hochrealistische Nahkampfsimulation für Räuber und Gendarm

Originalwertung	Ausgabe 8/98, 79%
Umfang	30 Missionen (wahlweise Polizei oder Terroristen spielbar), Tutorial, Editor zum Erstellen eigener Einsätze, 100 verschiedene Einheiten pro Seite, individuelle Bewaffnung und Ausrüstung
Präsentation	in 2 Stufen zoombare Isografik, Rendervideos, AVI-Intro mit Daryl F. Gates, Soundbegleitung im Stil von Filmmusik, komplett deutsche Sprachausgabe
Steuerung	Maus (Zugrahmen), Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Mindestkonfiguration	P133 (besser P200) mit Win 95/98, 16 MB RAM und 98 bis 640 MB auf der HD
Multiplayer	bis zu 4 Spieler via (Null-)Modem, LAN oder Internet, wahlweise gegen- oder kooperativ miteinander
Installation, Handbuch & Lösung	Auto-Installation, deutsche Anleitung im PDF-Format auf CD 1 im Ordner „Handbuch"

Anno 1503

GENRE: Aufbaustrategie
UMFANG: Videotrailer
SPRACHE: deutsch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD 2
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Arcanum

Preview in dieser Ausgabe

GENRE: Rollenspiel
UMFANG: Videotrailer
SPRACHE: nur Musik
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD 2
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Dino Crisis

GENRE: 3D-Actionadventure
UMFANG: 10 spielbare Minuten
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) empfohlen, Softwaremodus vorhanden
SYSTEM: P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 85 MB auf der HD

Mercedes Benz Truck Racing

GENRE: Rennspiel
UMFANG: eine fahrbare Strecke
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: benötigt 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D)
SYSTEM: Celeron 333 mit 64 MB RAM, Win 95/98, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 85 MB auf der HD

Ultima Online 2

GENRE: Online-Rollenspiel
UMFANG: Videotrailer
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD 2
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Vampire – The Masquerade: Redemption

Augen auf, in den Kerkerzellen liegen brauchbare Ausbruchswerkzeuge herum

Sie sind Christof Romuald von St. Claire, ein Vampir. Zu Beginn der Demo finden Sie sich mit Ihren drei bissigen Gefährten in einem dunklen Kerker des mittelalterlichen Wien wieder. Der erste Schritt aus der Gefangenschaft fällt leicht, ist Ihr Party-Mitglied Serena doch der Zauberei mächtig: Die Dame erweckt eine kopflose Leiche zum Leben, welche die Tür des Verlieses öffnet. Doch die Wachen in den Katakomben werden den Weg kaum kampflos freigeben…
Lassen Sie die Gänsehaut mit Activisions Actionrollenspiel prickeln, berauschen Sie sich am beeindruckenden Renderintro mit lippensynchroner (englischer) Sprachausgabe. Vor dem Ausbruch sollte der Umgang mit dem Inventar geübt werden, denn in den Zellen finden sich nützliche Gegenstände. Sogar eine Monsterratte bietet sich zum Training Ihrer Kampftechniken mit verschiedenen Waffen an.

GENRE: 3D-Actionrollenspiel
UMFANG: voll spielbarer Abschnitt
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: benötigt 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D)
SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98 und 225 MB auf der HD

Star Trek Voyager: Elite Force

Das Intro geht nahtlos in die Spielgrafik über

Erst bei einem Angriff erkennen die Maschinenmenschen den Spieler als Feind

Der Weltraum, unendliche Weiten. Wir schreiben das Jahr 2000, Sternzeit 91129,3, als eine neue Mega-Demo des kommenden Egoshooters zur TV-Serie im Joker-Universum auftaucht: In der Uniform von Fähnrich Alex Munro beamt Sie Raven/Activision an Bord eines Borg-Würfels – mutterseelenallein zwischen Maschinenwesen, die Ihre Kameraden gefangen halten. Können Sie die Voyager-Crew befreien?

Das Selbstmordkommando wird nur Erfolg haben, wenn Sie das „I-Mod" finden, eine Waffe, auf die sich auch die Borg nicht so schnell einstellen können. Da reguläre Phaser gegen diese Rasse bekanntlich ziemlich nutzlos sind (nach drei, vier Schuss ist Schluss), sollten Sie Konfrontationen also vorerst aus dem Weg gehen. Ja, vielleicht sollten Sie vor dem Start in diese spannende Solomission überhaupt erst mal das Tutorial an Bord der Voyager absolvieren? Auf dem Holodeck führen Sie nach Lt. Tuvoks Anweisungen einfache Lauf- und Zielübungen durch, wobei die Sprachausgabe hier wie auch bereits im Intro mit den englischen Originalstimmen aufwartet.

Weitere Highlights unserer Top-Demo des Monats sind packende Deathmatches gegen den Computer. Dabei sind Sie ein Borg und sollen Ihre Gegner schnellstmöglich assimilieren – alternativ warten auch Kämpfe als Föderationsmitglied oder Klingone. Ein gutes Training für den absoluten Höhepunkt des Abends, sprich den umfangreichen Multiplayer-Modus: Deathmatches gegen bis zu elf menschliche Widersacher sind über LAN oder Internet ebenso möglich wie Capture the Flag und Teamplay. Viel Holz für eine Demoversion also. Und auch viel Spaß, nicht bloß für Voyager-Fans. Die Polygongrafik auf Basis der Q3-Engine sieht nämlich einfach klasse aus, selbst wenn hier nicht nur die Borg noch etwas steif durch die Areale wanken…

Da hilft die ganze Ballerei nichts, der Borg hat sich auf die Waffe eingestellt

Ist das erste Crewmitglied befreit und das I-Mod gefunden, kann man zuschlagen

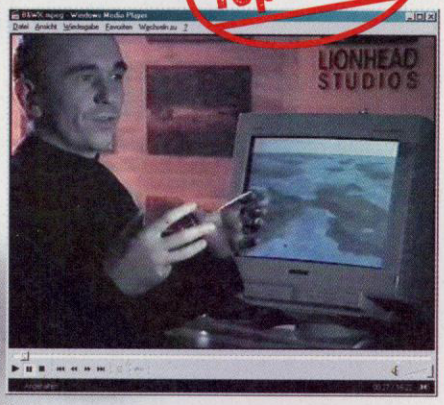
GENRE: 3D-Egoshooter
UMFANG: Tutorial, Solomission, Deathmatch (auch gegen CPU) und Capture the Flag sowie Teammodus für bis zu 12 Spieler via LAN oder Internet
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: benötigt 3D-Beschleunigerkarte (OpenGL)
SYSTEM: P2/233 mit 64 MB RAM, Win 95/98/2000/NT4, DirectX (Version 7.0 auf CD 2) und 120 MB auf der HD

Video-Special: Peter Molyneux über Black & White

Preview in dieser Ausgabe

Lassen Sie sich die heiß erwartete Götterstrategie vom Kultdesigner persönlich erklären! Peter Molyneux zeigt Ihnen, wie Sie sich in der 3D-Welt seines neuesten Projekts bewegen und Ihre Kräfte spielen lassen. Der Firmengründer von Lionhead und kreative Kopf hinter Bullfrog-Klassikern wie „Populous" oder „Theme Park" stellt Ihnen die monströsen Geschöpfe aus Black & White vor und zeigt, wie man sie dressiert, sei es um die Bevölkerung zu beschützen, zu schikanieren oder eine gegnerische Kreatur anzugreifen. Und dann geht es noch um zahlreiche Wunder und Naturkatastrophen, die das göttliche Waffenarsenal komplettieren.

Top-Video

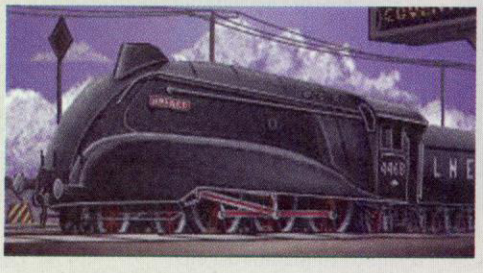


GENRE: Götterstrategie
UMFANG: Video
SPRACHE: englisch
BESONDERHEIT: läuft direkt von CD 2
SYSTEM: P75 mit 16 MB RAM und Win 95/98

Aktuelle Patches

...zu nachfolgenden Spielen finden Sie als selbstextrahierende Files oder im ZIP-Format im Ordner „Patches" auf CD 2. Sollte kein eigener Installer beigefügt sein, werden sie in den jeweiligen Spieleordner kopiert und von dort aus gestartet. Dateien mit der Endung „zip" müssen zuvor mit **WinZip 8.0** entpackt werden, das Sie aus der Rubrik „Goodies" im Jokermenü der CD 2 installieren können. Einen **Patch-Index** ab Ausgabe 1/00 finden Sie ebenfalls auf CD 2 in der Rubrik „Lösungen".

Arcatera
Update der deutschen Fassung auf V 1.2
Der Clou!
„Die Profidisk", Patch und Add-on zur Vollversion von PCJ 7/00
Deus Ex
Beta-Patch, erhöht die Direct3D-Geschwindigkeit
Diablo 2
Update auf Version 1.02
F1 2000
Update der englischen Fassung auf V 1.09
Shogun
Update auf Version 1.01
Terminus
Updates der Demo- und der Vollversion auf 1.2
Thandor
Patch Nr. 4 für die deutsche Fassung



Die Profidisk bereichert unsere Bonus-Vollversion „Der Clou!" aus Heft 7/00 um neue Aufträge und beseitigt Programmfehler

Goodies: tolle Tools zum Special ab Seite 108

ACDSee 3.0
schneller Bildbetrachter für Win 95/98
Cool Edit 2000
digitaler Audiorekorder für Win 95/98/NT
Cute FTP 4.0
benutzerfreundlicher FTP-Browser für Win 95/98
DVD Genie 3.50
setzt das Ländercode-Zählwerk von DVD-Playern auf Null
DXMedia 6.0
spielt diverse Movieformate wie MPEG etc.
Easy Clean 4
Deinstallationsprogramm für Win 95/98/00/NT
Get Right 4.2c
nimmt abgebrochene Downloads wieder auf
Hyper Snap-DX Pro 3.61
Screengrabber für Win 95/98/00/NT
Paint Shop Pro 6.02
Bildbearbeitungsprogramm für Win 95/98
Power DVD 2.5
gängigster DVD-Player für Win 95/98
WinAmp 2.64
MP3-Player für Win 95/98/NT
Windows Commander 4.50
Dateimanager für Win 95/98/NT
Win System 98
Analyse-Tool für Win 95/98/NT
WinZip 8.0
Packer/Entpacker für Win 95/98

Und wieder dabei:

3DCC
Umschalt-Tool für 3D-Grafikkarten
Acrobat Reader 4.0
Dokumentenbetrachter für Win 95/98
Clock 2000
witzige Uhr mit Alarmfunktion
DirectX 7.0 deutsch
aktuelle DirectX-Version für Win 95/98
Elsa 3D Revelator-Treiber V 4.122
3D-Brillentreiber fur Nicht-Elsa-Karten
F-Prot 3.07
kostenloser Virenscanner für DOS
Game Commander 1.2
Tastaturkürzel auf Stick, Pad etc. legen
Game Wizard 32
praktisches Cheattool mit Auto-Funktionen
Hexedit
Hexeditor für Windows 95/98
Ikarus Virus Utilities
Virenscanner für Win 95/98
Netscape Communicator 4.7 deutsch
Webbrowser für Win 95/98
Savegame Editor Construction Kit
Tool zur Manipulation von Spielständen
UniVBE
Univesa-Grafikkartentreiber für DOS und Windows

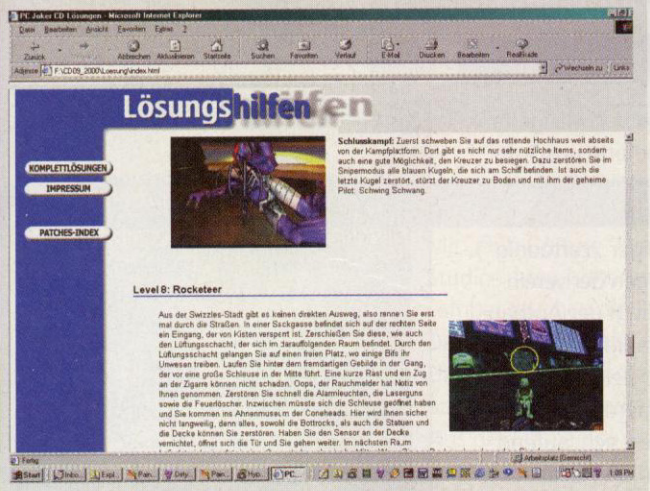
Special: kostenlos ins Internet mit PC Joker

Eine garantiert nicht kommerzielle Serviceleistung für unsere Leser: Surfen ohne Vertragsbindung und Grundgebühr zum jeweils günstigsten Telefontarif – Sie können je nach Region und Tageszeit den Anbieter selbst bestimmen!
Wie Sie sofort bereits ab 2,1 Pfennig pro Minute ins Internet kommen (an Wochenenden sind sogar kostenlose Verbindungen möglich!), erklärt das Joker-Online-Special auf der CD 2 sowie die Homepage www.kdt.de mit den aktuellsten Einwahlknoten.

Lösungshilfen auf CD

Diesmal verstecken sich hinter dem Button „Lösungen" im Jokermenü der CD 2 die **Komplettlösungen** zu:
Vampire: Die Maskerade – Redemption
MDK 2
Soulbringer

Zum Betrachten bzw. Ausdrucken benötigen Sie lediglich einen framefähigen Webbrowser wie den „Netscape Communicator" aus der Rubrik „Goodies".



Lesereinsendungen

Möchten Sie eigene Songs oder Programme auf unserer Begleit-CD veröffentlicht sehen?

Dann schicken Sie uns einfach die Diskette(n), eine CD-ROM oder E-Mail. Zudem benötigen wir eine schriftliche Bestätigung, dass es sich bei Ihren Games, Tools etc. um selbst erdachte, selbst gemachte und zur kostenfreien Veröffentlichung freigegebene Software handelt – bei Musik dürfen keine GEMA-Gebühren anfallen! Für eine Rücksendung der Datenträger ist Rückporto erforderlich, außerhalb Deutschlands verwenden Sie dazu bitte internationale Antwortscheine.

Joker Verlag • CD-Produktion
Max-Loidl-Weg 4 • D-85598 Baldham
E-Mail: tkoch@pcjoker.de

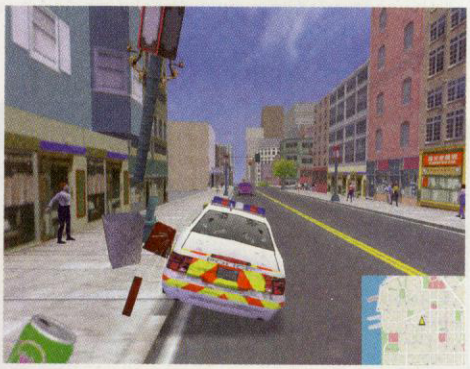
BATTLE ISLE®
DER ANDOSIA KONFLIKT
www.blueabyte.net
KONFLIKT-SIMULATION
Produktinfo 027

PANZER GENERAL 4: UNTERNEHMEN BARBAROSSA

Mehr Evolution als Revolution hat Mattel für den Russlandfeldzug aus der klassischen SSI-Reihe vorgesehen. Basierend auf der Technik des Vorgängers erwartet uns Ende September **WW2-Strategie** in vier Kampagnen: Entweder stößt man auf Seiten der Deutschen nach Moskau vor oder rückt mit der Roten Armee in Berlin ein. Neu sind 3D-Wettereffekte, ein Schlachtengenerator sowie rund 100 den historischen Tatsachen entsprechende Einheiten. Außerdem wird das Handling im Detail überarbeitet und die Kameraführung optimiert.

MIDTOWN MADNESS 2

Vor gut einem Jahr fuhr Microsoft mit dem unterhaltsamen **Innenstadt-Raser** im Hit-Bezirk vor – und genau da will ab Oktober auch der Nachfolger mit rund 20 originellen Fahrzeugen (Audi TT, VW Beetle, Hummer, der neue Mini usw.) parken. Wo einst nur Chicago als Szenario diente, wird man nun Wegpunkte in den belebten Straßen von San Francisco und London abklappern; wie immer in Konkurrenz zu einer Meute weiterer Verkehrssünder. In unserem Vorabmuster gefielen die intelligenten Computergegner und die Fahrphysik, nicht jedoch die stellenweise leblos-sterilen 3D-Kulissen und der dünne Motorsound. Aber das mag sich bei der Endversion ja noch ändern.

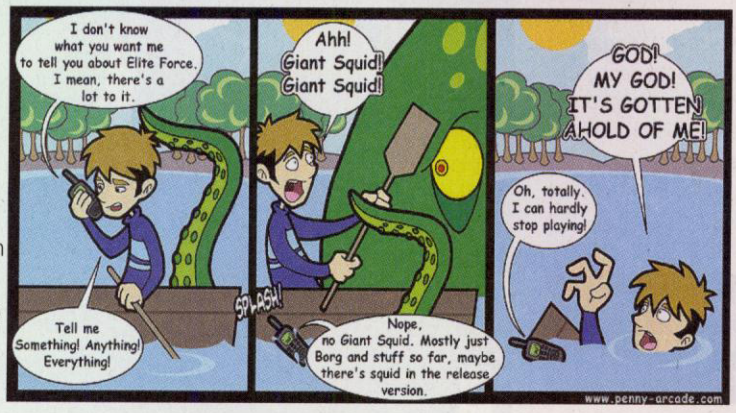


PIZZA CONNECTION 2

Eine erste spielbare Version der witzigen **Wirtschaftssimulation** lieferte uns Software 2000 kurz vor Redaktionsschluss in den Verlag. So wirkt die Grafik nun deutlich realistischer (weil weniger „cartoonig") als im Vorgänger. Und wegen der vereinfachten Menüführung gelingt der Aufbau einer Kette von Pizza-Restaurants trotz gestiegener Komplexität auch leichter.
Da die Städte im Spiel neuerdings wachsen und gedeihen, ergeben sich laufend neue Herausforderungen: Durch Zuzug und Abwanderung kann man als Pizzabäcker nahezu jedes Grundstück erwerben und expandieren. Der umstrittene Actionmodus wurde ersatzlos gestrichen, im Gegenzug stehen kriminellen Fladen-Jongleuren nun viel mehr Handlungsmöglichkeiten zur Verfügung. Einen Multiplayermodus wird es jedoch wohl nicht geben. Mehr dazu in der nächsten Ausgabe.

FALSCH VERBUNDEN

Für Extremsportler wie Freeclimber, S-Bahn-Surfer und eben PC-Spieler kann ein Mobiltelefon tödlich sein – behaupten jedenfalls Mike Krahulik und Jerry Holkins.



WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass das Add-on **Aliens vs. Predator Gold** erschienen ist? Das Hauptprogramm um die Egoschlacht der Movie-Monster ist hierzulande jedoch indiziert.

...dass es mit **Soldier of Fortune Gold** bald auch ein güldenes Add-on zum ebenfalls indizierten Egoshooter von Raven gibt? Und zwar gratis auf der Hersteller-Homepage; einfach mal bei www.soldieroffortune.com vorbeisurfen.

...dass **GTA 3** laut Gerüchteküche ein reines Internet-Game werden soll? Noch liegt kein offizieller Kommentar von DMA Design vor.

...dass Verant an einem weiteren Add-on zum Online-Rolli **Everquest** arbeitet? Bis Weihnachten wird der neue Kontinent Velious mit Häfen, einer Barbarenstadt und einem Update der Grafikengine ausgestattet.

...dass Neo noch bis zum Frühjahr an der WWW-Wirtschaftssim **Online Pirates** bastelt? Das 3D-Karibikszenario aus Österreich soll Karrieren für Händler, Piraten und Abenteurer offerieren.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2

Kennen Sie Julie Strain? Falls nicht, können Sie die B-Movie-Queen mit der beachtlichen Oberweite ab September in Rituals **Actionadventure** zum gleichnamigen SF-Zeichentrickfilm kennen lernen: Als Hardcorevariante von Lara Croft stürmt Julie in knapp geschnittenen Outfits über den Planeten Eden, um die Bevölkerung vor Oberfiesling Gith zu retten.

Unser Betamuster gab sich zwar noch absturz- und nachladefreudig, gefiel ansonsten aber ausgezeichnet. So kann die attraktive Heldin für Fights gegen allerlei skurrile Fantasymonster auf über 20 schwere Waffen wie Uzi, Armbrust oder Flammenschwert zurückgreifen und ihren Luxuskörper mit Schilden schützen. Zusätzlich garantieren Story, Dialoge sowie Rätsel etwas Spieltiefe. Das Game mag beim Publikum also besser ankommen als die gefloppte Filmvorlage.

DEEP FIGHTER

Mit „Sub Culture" landeten die Criterion Studios ihren bisher größten Erfolg; im November tauchen die Franzosen erneut ab. Dann soll der Spieler eine hoch entwickelte Unterwasserkultur gegen Invasoren und eine schleichende Naturkatastrophe verteidigen. Aus der Egoperspektive sind dazu im verwinkelten 3D-Terrain Duelle gegen andere U-Boote zu gewinnen, vor allem aber muss ein gigantisches Evakuierungsschiff gebaut werden. So witzig sich das anhört: Die Zwischensequenzen à la „Wing Commander" (Realvideos mit echten Akteuren vor Renderkulissen) waren zumindest im Alphamuster eher unfreiwillig komisch.

MERCEDES-BENZ TRUCK RACING

Siehe auch Begleit-CD

Kann man sich etwas Langweiligeres vorstellen als mit einem virtuellen LKW über die Piste zu brummen? So dachten wir, bis uns Synetic („N.I.C.E. 2") zu einer Probefahrt mit der neuen **Rennsimulation** einlud: wunderschöne Optik, brillante Fahrphysik!

Anhand der Demo auf unserer aktuellen Begleit-CD können Sie sich ja selbst überzeugen, wie präzise sich die bis ins Detail nachgebildeten Zugmaschinen um bekannte Kurse wie den Hockenheimring zirkeln lassen. Legen Sie sich schon mal in die Kurve für beinharte Positionskämpfe mit den Computergegnern, Endversion und Testbericht folgen mit der nächsten Ausgabe.

NACHGEHAKT: TOPTITEL IM KOMPAKT-UPDATE

SUDDEN STRIKE: Während Sie diese Zeilen lesen, sollten wir bereits eine Betaversion von CDVs WW2-Echtzeitstrategie in Händen halten. Der Release ist weiterhin für Ende August vorgesehen.

C&C – ALARMSTUFE ROT 2: Auch Westwoods neue Echtzeitkämpfe zwischen Ost und West sind nur noch Tage von der Betaphase entfernt; Mitte Oktober ist Veröffentlichungstermin.

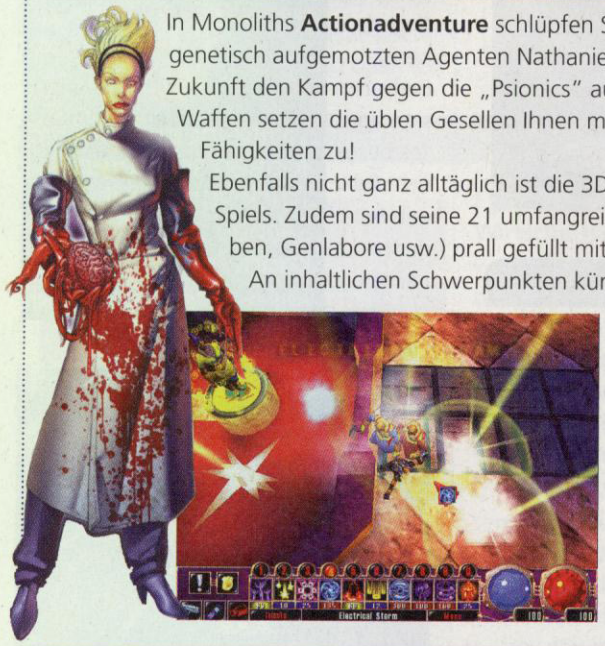
RENEGADE: Die Arbeiten am Egoshooter aus dem C&C-Universum sind zu gut 80 Prozent abgeschlossen, das Design der meisten Levels steht. Noch vor Weihnachten soll es losgehen.

COMMANDOS 2: Wenig Neues aus den Pyro-Studios. Fleißig, still und leise arbeiten die Spanier an den Neuerungen ihres Sequels zur stilbildenden Combatsim. Und zwar noch bis November.

UEFA 2001

Mitte Oktober soll bei Infogrames ein wahrer Champion von einer **Fußballsimulation** auslaufen! Auf der Dreamcast jedenfalls erhielt schon das ältere Gegenstück „UEFA Striker" Bestnoten für sein Handling – und die PC-Eckdaten lesen sich noch besser:
146 europäische Spitzenclubs bzw. Nationalmannschaften garantieren dank umfassender Lizenz authentischen Ballabtausch in 20 Stadien von München bis Barcelona. Ziehen sich Kicker im Match Verletzungen zu, wirkt sich das auf ihr Können umgehend aus. Und zeigt die Mannschaft deshalb mäßige Leistungen, wird das Publikum das Stadion genauso verlassen wie es im umgekehrten Fall eine La-Ola-Welle schlägt. Für weitere Stimmung auf dem Rasen sollen eine Trainerkarriere und die Übungsmöglichkeit besonders raffinierter Spielzüge sorgen.

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT



In Monoliths **Actionadventure** schlüpfen Sie ab Oktober in die Rolle des genetisch aufgemotzten Agenten Nathaniel Cain und nehmen in naher Zukunft den Kampf gegen die „Psionics" auf: Statt mit konventionellen Waffen setzen die üblen Gesellen Ihnen mit übermenschlichen PSI-Fähigkeiten zu!
Ebenfalls nicht ganz alltäglich ist die 3D-Draufsichtperspektive des Spiels. Zudem sind seine 21 umfangreichen Levels (Städte, Katakomben, Genlabore usw.) prall gefüllt mit Effekten und Extrawaffen.
An inhaltlichen Schwerpunkten kündigt Monolith eine motivierende Story um den geheimnisvollen Doktor Aiken an; dazu gehaltvolle Dialoge sowie rollenspielartige Entwicklungsmöglichkeiten für den Spielercharakter. Multiplayer-Shootouts für bis zu acht Teilnehmer dürfen natürlich ebenfalls nicht fehlen.

WAHRE LIEBE

Klar, auch wir haben uns in „Diablo 2" verguckt und finden, dass sich die Warterei darauf wirklich gelohnt hat. Aber die Gefühle von Comic-Held Gabe mögen den beiden US-Zeichnern Mike Krahulik und Jerry Holkins in der prüden Heimat schon fast den Vorwurf des Digi-Sexismus eintragen!

BALANCE

Heizen Sie schon mal die Gehirnzellen vor, in vier bis acht Wochen muss die optimale Betriebstemperatur erreicht sein. Dann nämlich laufen bei Jowoods **Actionknobelei** Gegenstände mit unterschiedlichem Gewicht vom Band und sollen unter Zeitdruck so auf zwei Waagschalen sortiert werden, dass diese in der Balance bleiben. Hört sich nach einem weiteren Ahnen des Kult-Oldies „Tetris" an, doch die Hersteller versprechen charmante Grafik und Tiefe im scheinbar simplen Spielablauf.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass Electronic Arts, Firaxis und Steve Jackson Games aus dem Szenario von Sid Meiers **Alpha Centauri** ein Pen-and-Paper-Rollenspiel stricken wollen? Das „Generic Universal Roleplaying System" (GURPS) machts möglich.

…dass Fox Interactive für **Aliens vs. Predator 2** das Gamedesign radikal umkrempelt? Die „Shogo"-Macher von Monolith sollen die beinharten Egoshootouts bis Ende 2001 mehr in Richtung Story und Knobelei à la „Half-Life" trimmen.

…dass sich Virgin und Kuju Entertainment mit dem britischen Sportwagenhersteller Lotus zusammentun? Anfang kommenden Jahres dürfen wir in **Lotus Extreme Challenge** klassische und aktuelle Roadster über Rund- und Stuntkurse, durch Missionen sowie Multiplayer-Modi lenken.

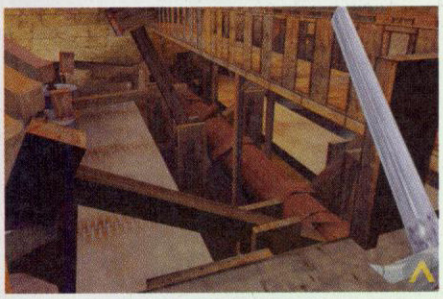
Nur noch 13 Wochen!
heart-line
SOFTWARE MIT HERZ

MOON PROJECT

„Was Westwood kann, das können wir schon lange", mag sich Topware gedacht haben und strickt in den kommenden Monaten eine ganze Serie von **Echtzeitstrategicals** um die „Earth"-Franchise herum. Den Anfang machen die ursprünglich als Add-on zu „Earth 2150" geplanten Schlachten auf dem Mond, welche man ab September aufgrund zahlreicher Neuerungen als Vollversion zum Kampfpreis von rund 60,– DM veröffentlicht.
Parallel zu den Ereignissen in „Earth 2150" balgen sich hier dann die Lunar Corporation, die Eurasische Dynastie und die United Civilized States auf dem Erdtrabanten um das geheimnisvolle „Project Sunlight". Wie gewohnt verleihen Ressourcengewinnung sowie der Bau von Gebäuden bzw. Einheiten den Kämpfen Tiefe. Für taktische Finessen sind einmal mehr Kriegsnebel und realistische Sicht- bzw. Feuerlinien in zerklüftetem 3D-Terrain zuständig. Wirklich neu sind vor allem die Einheiten, krasse Waffen wie ein Erdbeben-Generator und der Kampagnen-Editor.

TIMELINE

Rechtzeitig zum Weihnachtsfest will Eidos Michael Crichtons jüngsten Bestseller in einen Mix aus **3D-Abenteuer und Egoshooter** umwandeln. Der Spieler schlüpft dann in die Haut eines zeitreisenden Studenten und begibt sich auf der Suche nach dem verschollenen Archäologen Edward Johnston ins 14. Jahrhundert. Die Wirren des hundertjährigen Krieges zwischen England und Frankreich tragen ebenso zur Handlung bei wie packende Kämpfe, knifflige Knobeleien und historische Ungereimtheiten: Vor seinem Verschwinden hatte der Professor technische Artefakte entdeckt, die so gar nicht ins Mittelalter passen…



FREEDOM: FIRST RESISTANCE

Nach „Rainbow Six" zu Tom Clancys gleichnamigem Roman setzt Red Storm weiter auf Buch-Versoftungen: Das für Winter angekündigte **Actionabenteuer** basiert auf einer Romanserie von Anne McCaffrey. Demnach haben „Catteni" genannte Aliens die Menschheit unterjocht, nur eine kleine Untergrundorganisation mit dem bezeichnenden Namen „Freedom" leistet noch Widerstand.
Auf dem PC wird daraus ein Mix aus Action, Puzzelei und Jump and Run, bei dem sich Heldin Angel wechselseitig mit bis zu zwei Begleitern durch düsteres 3D-Gelände kämpft. Das hört sich nach „Tomb Raider" an und sieht auch ein bisschen so aus, soll sich aber anspruchsvoller spielen. Statt die überlegenen Gegner mit Fäusten und Waffen im Hauruckstil zu plätten, wollen die Macher von „Rogue Spear" dem Spieler taktisches Gespür abverlangen. Entschädigt wird man durch eine umfangreiche und (hoffentlich) spannende Story.

NACHGEHAKT: TOPTITEL IM KOMPAKT-UPDATE

TEAM FORTRESS 2: Kein Wunder, dass Valves Multiplayer-Shootout auf der letzten E3 nicht gezeigt wurde. Die Kalifornier basteln an einer komplett neuen 3D-Engine – und das noch mindestens bis Anfang nächsten Jahres.

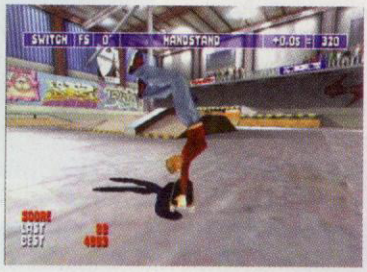
STAR TREK VOYAGER – ELITE FORCE: Ravens anspruchsvoller Egoshooter um Captain Janeway und Co. ist im Landeanflug! Es werden lediglich noch letzte Bugs beseitigt, in der nächsten Ausgabe starten wir in den Delta-Quadranten.

ANNO 1503: In einigen Wochen lädt Sunflowers ausgewählte Journalisten zur ersten Sichtung des Bestseller-Sequels. Gezeigt werden die fixfertige 3D-Engine und ein paar erste Missionen – mehr dazu in Ausgabe 11/00.

BATTLE ISLE 4 – DER ANDOSIA KONFLIKT: Momentan durchlaufen die Echtzeit-Elemente von Blue Bytes Rundenstrategical den Online-Betatest. Der Report folgt in der kommenden Ausgabe, das Spiel dann im Oktober.

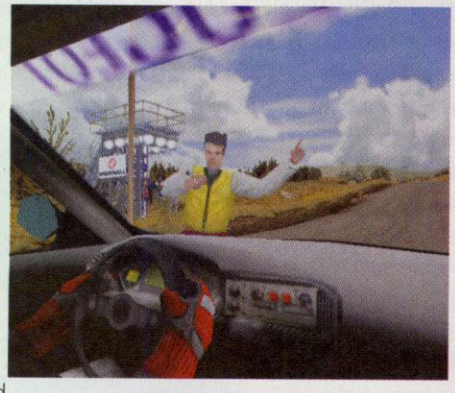
MTV SPORTS: SKATEBOARDING

Nicht weniger als „das beste Skateboarding-Game auf dem PC" will THQ bis September abliefern – schon aus Mangel an Konkurrenz ein realistisches Ziel. Wir hatten bereits Gelegenheit zu ein paar Probeläufen auf den 25 Parcours; hier unsere Eindrücke:
Ob in der Halle oder einem weitläufigen Außengelände, die Strecken sind bunt und fantasiereich angelegt. Es warten **neun Disziplinen wie Freeskate, Battle, Lifestyle oder Tag**, was auch anspruchsvollen Dauer-Skatern viel Abwechslung garantieren sollte. Dass im Vergleich zum Playstation-Titel „Tony Hawk's Pro Skater" deutlich mehr Moves und Combos möglich sind, wird freilich mit einer bis jetzt noch etwas gewöhnungsbedürftigen Steuerung erkauft. Optik, Design, Schwierigkeitsgrad und das Können der Computergegner haben aber schon im ersten Anlauf überzeugt.



V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Eigentlich sollte der Startschuss für Infogrames **Arcaderacer** bereits im Juli fallen, jetzt wird es wohl doch September. Zeit, die man dazu nutzen will, die bereits erhältliche Dreamcast-Version um Grafikgimmicks und Netzwerkmodi zu ergänzen. Außerdem denkt man in Frankreich über zusätzliche Tuningoptionen nach.



Damit wären dann alle Schwachstellen der ansonsten äußerst unterhaltsamen Konsolenvariante beseitigt: Bei den Driftduellen mit den Computergegnern hatten wir dank der exzellenten Steuerung schon eine Menge Spaß. Lizenzierte Boliden brettern schick über durchdacht entworfene Strecken – beste Voraussetzungen, den enttäuschenden Teil eins vergessen zu machen. Vielleicht kann man ja sogar den hauseigenen Titel „Rally Masters" auf dem PC aus dem Feld schlagen?

GORASUL: LOST SOULS

In den Tiefen der Pen-and-Paper-Szene hat Silverstyle das gar nicht so kleine, dafür aber recht feine Grundregelwerk für sein **Fantasy-Rollenspiel** entdeckt. Held der Geschichte ist Roszondas, der sich ab Ende September mit Gedächtnisverlust auf dem Gorasul-Kontinent wiederfindet und mit bis zu vier Charakteren in der Party sein Schicksal erfüllen soll.

Beim Kampfsystem lehnen sich die Berliner an „Baldur's Gate" an, der Spieler kann also zwischen hektischem Echtzeitgeklicke und überlegten Rundenkämpfen wechseln. Eine weitere Besonderheit: Äxte, Schwerter und auch magische Waffen werden nicht nur entwicklungsfähig, sondern sogar sprachgewandt und damit einem Co-Charakter nicht unähnlich sein. Damit sich möglichst viele Abenteurer in Gorasul wohlfühlen, wird sich außerdem die Rätseldichte per Schalter manipulieren lassen – das Handling soll ohnehin Einsteigern und Profis gleichermaßen gefallen.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass Disney einen Teil des Teams um „Starship Titanic" rekrutiert hat? Bis Ende kommenden Jahres soll so ein 3D-Actionabenteuer zu Douglas Adams kultigem Buchklamauk **Per Anhalter durch die Galaxis** entstehen.

...dass Novalogic für **Comanche 4** eine komplett neue Grafikengine entwickelt? Deshalb wird der Actionflugi auch frühestens im Sommer 2001 abheben.

...dass Strategy First noch bis zum Winter am Sequel zum Rundenstrategical „Disciples" bastelt? Für **Disciples 2: Dark Prophecy** wird vor allem die Fantasy-Optik überarbeitet, außerdem sind neue Missionen, Einheiten, Spells etc. geplant.

CRAZY D-DAY

Mit einem **Egoshooter** mischt das für seinen „Autobahn Raser" bekannte Team aus Holland ab Oktober Deutschland auf: Weil Weltraummonster den Kölner Dom, den Berliner Reichstag, die Hamburger Reeperbahn, den Frankfurter Flughafen und – schlimmer noch – das Münchener Hofbräuhaus infiltriert haben, ruft Davilex zu den Waffen. Bekriegt werden die Aliens mit Schleimkanonen!
Hoffentlich spielt sich das Game so unterhaltsam wie sich die Idee anhört. Schon weil man gemeinsam mit dem TV-Sender RTL 2 ein großes Marketing-Tamtam veranstalten will, um den Titel in die Charts zu puschen.

THE OUTFORCE

Noch bis Oktober benötigt O3 Games in Schweden Zeit, um im Auftrag von Koch Media **Echtzeitstrategie im Weltall** fertig zu stellen. Wenn dann drei (menschliche) Parteien mit rund 120 Einheiten übereinander herfallen, setzt das Gameplay auf etablierte Genreelemente wie Ressourcenmanagement und Basenbau. Innovationen sind in Sachen Mobilität angekündigt: Alle Teile einer Basis lassen sich mit Raumschleppern zu neuen Positionen ziehen, selbst feindliches Equipment darf abtransportiert werden. Auch grafisch kann sich unser Vorabmuster sehen lassen, spart es doch nicht an Explosionen und sonstigen Effekten.

JETFIGHTER 4

Im Spätherbst hebt diese **Flugsimulation** aus den Mission Studios ab. Im Luftraum über San Franzisko sorgt dann ein fiktives Szenario für zünftige Dogfights zwischen US-Jets der Marken F-14, F-22 oder Super Hornet und Dutzenden von MIGs. Damit sich auch Einsteiger für das Spiel begeistern, setzen die Entwickler auf ein realistisches Flugmodell bei möglichst einfachem Handling. Besonders gespannt sind wir auf die Optik, denn die nordkalifornische Bucht wurde auf Basis von 3D-Satellitendaten akkurat nachgebildet – nur um durch mächtige Explosionen in Schutt und Asche gelegt zu werden!

Hol Dir die neuesten Games per Mausklick!

Diablo 2
Düstere Bilder einer ewigen Verdammnis: meisterhaft!

Deus Ex
Wem soll man trauen? Am besten ... niemandem!

Might & Magic 8
Jetzt schon vorbestellen.

Dark Reign 2
Unglaubliche Grafik und ein spektakuläres Mehrspieler-Gameplay!

Sydney 2000
Das offizielle Computerspiel der Olympischen Sommerspiele. Jetzt schon vorbestellen.

NEU
BÜCHER MUSIK DVD & VIDEO COMPUTER- & VIDEOSPIELE AUKTIONEN zSHOPS

www.amazon.de

Computer- und Videospiele satt. Ab 89,– DM Bestellwert versandkostenfrei. Jetzt unter www.amazon.de. Mit der Möglichkeit, kommende Games schon vorzubestellen.

*zzgl. Versandkosten.

einfach so einkaufen
amazon.de

DER SCHNELLE JACQUES

Keinen Geringeren als Jacques Villeneuve, den Superstar der Formel 1, konnte Ubi Soft gewinnen, um Mitte nächsten Jahres das futuristische Rennspiel **Virtual Velocity** zu promoten. Wenn es dann auf die internationalen Renn- und Bonusstrecken der Saison 2020 geht, wollen die Franzosen mit technischen Innovationen und einem umfassenden Regelwerk vor allem im Bereich Online-Racing punkten: Wer sich in der WWW-Meisterschaft an die Spitze setzt, darf am Ende der Saison via Internet gegen Jacques höchstselbst antreten!

GAME-BLENDER

Gegen Sie sind Peter Molyneux, Warren Spector und all die anderen Game-Genies höchstens kleine Lichter – quasi Blender? Ihnen hat bisher nur das richtige Tool zur Verwirklichung Ihrer Pläne gefehlt? Dann surfen Sie doch mal bei www.blender.nl vorbei. Seit Ende Juli (und somit leider kurz nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe) liegt dort ein **einsteigerfreundliches Entwicklungstool** in der Schnupperversion zum Download bereit. Mit der Vollversion des speziell auf 3D-Games aller Art geeichten Programms will man die Welt dann im Herbst blenden.

HANDY GAMES SIND TRENDY GAMES

Per PC Games aus dem Internet laden und dann auf das Handy überspielen, mit dem Mobiltelefon den im Online-Rolli aufgebauten Charakter trainieren – all das soll schon in wenigen Monaten Realität werden: Nokia will bald zwölf der klassischen Infocom-Textabenteuer (u.a. „Zork") auf seinen Modellen anbieten, Siemens plant Ähnliches. Auch Activision, Infogrames, Steven Jackson Games („Sorcery") oder Ludiwap (eine Ubi-Soft-Tochter) basteln schon eifrig an Zwittersoftware für PC und Handy!

BILL BEISST BUNGIE

Die rund 500 Mann starke Gruppe Microsoft Games ist jetzt noch stärker geworden: **Der Entwickler Bungie gehört seit kurzem ebenfalls zum Microsoft-Konzern**. Im Internet kursierende Gerüchte, „Halo" würde jetzt exklusiv für Bills X-Box-Konsole entwickelt, sind freilich haltlos. Zudem hat sich das ehemals mit Bungie verbandelte Team von Take 2 die Rechte an der Engine des Actionkrachers gesichert, um auf dieser Basis bis Mitte kommenden Jahres drei eigene Spiele zu entwickeln.

Anders lautende Gerüchte sind haltlos: Bungies Halo erscheint auf dem PC

MESSEN & TERMINE

Berlinbeta 3.0

Festival um Film, Games und neue Medien
30. August bis 3. September 2000
Haus der Kulturen der Welt, Berlin
Info: www.berlinbeta.de
Tel.: 030/39 69 766

European Computer Trade Show (ECTS)

Europas größte Spielefachmesse

3. bis 5. September 2000
London/England
Info: www.ects.com

Game 2000

Internationale Computer- und Brettspielemesse
3. bis 5. November 2000
Zürich/Schweiz
Info: www.game-show.ch
Tel.: 0041/12 40 55 66

51. Spielwarenmesse

Fachmesse für Spielzeug & Co.

1. bis 6. Februar 2001
Nürnberg
Info: www.spielwarenmesse.de
Tel.: 0911/99 81 30

Milia

Fachmesse für Games und Medien

11. bis 14. Februar 2001
Cannes/Frankreich
Info: www.milia.com

CeBIT

Weltgrößte Fachmesse für Digitalien
22. bis 28. März 2001
Hannover
Info: www.cebit.de

E3

Weltgrößte Fachmesse der Spielebranche
17. bis 19. Mai 2001
Los Angeles/USA
Info: www.e3expo.com

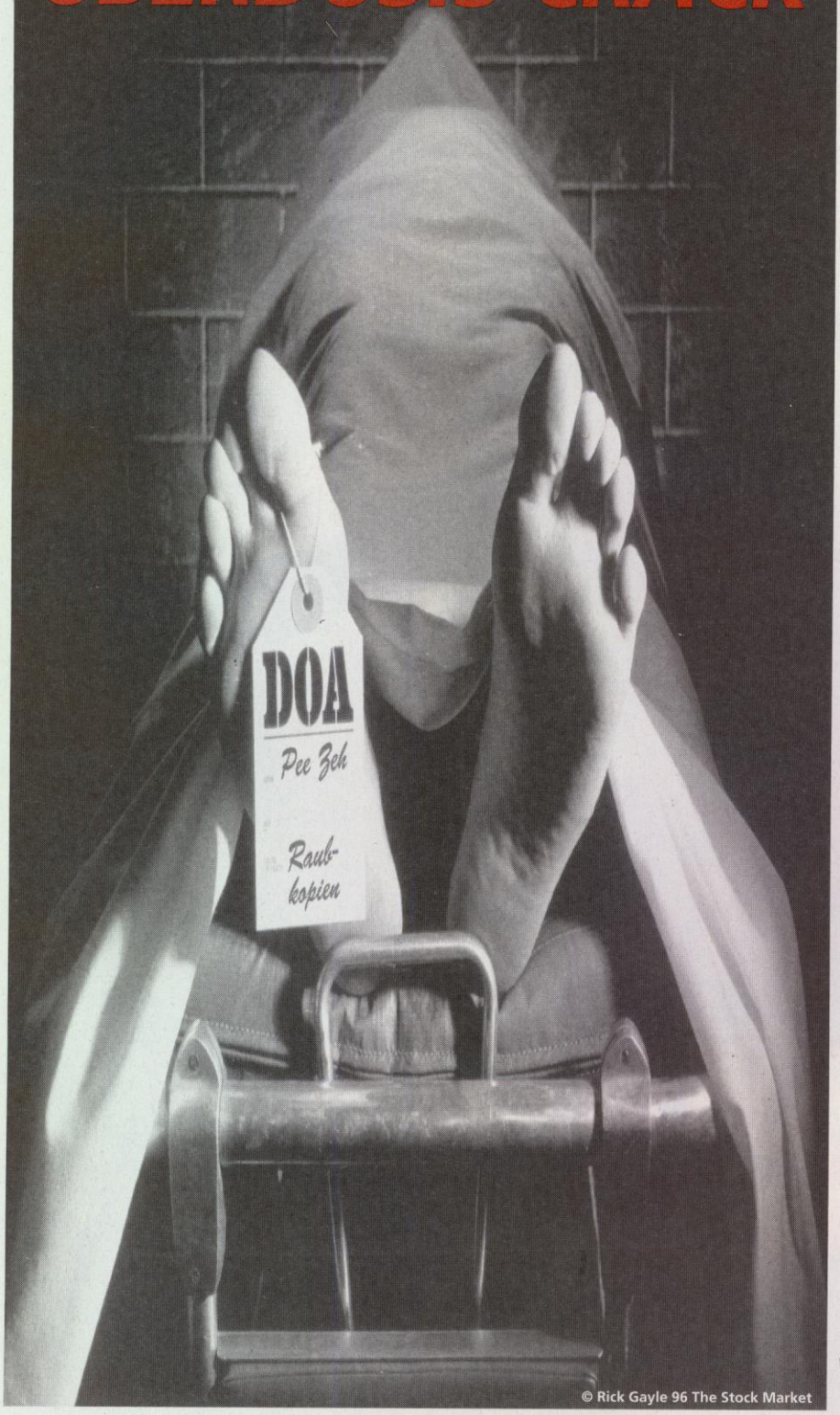
Internationale Funkausstellung

Publikumsmesse für Medien & Unterhaltungselektronik
25. August bis 2. September 2001
Berlin
Info: www.ifa-be

Produktinfo 015

Wie Raubkopien das PC-Gaming zugrunde richten

TODESURSACHE: ÜBERDOSIS CRACK



© Rick Gayle 96 The Stock Market

Der Krieg zwischen Crackern, Kopierern und Herstellern eskaliert, das jüngste Opfer heißt „Diablo 2". Trotz brachialer Sicherheitsvorkehrungen hat die Industrie wieder eine Schlacht gegen Spielepiraten verloren – eine bittere Niederlage, nicht nur für Blizzard.

Für Blizzard ging es im Juli um alles oder nichts: Drei lange Jahre hat das Team nahe Los Angeles jede Minute in die Perfektion des Ausnahmespiels „Diablo 2" investiert. Die Entwicklungskosten beliefen sich am Ende auf rund 20 Millionen Dollar – sollte sich die Mühe jetzt nach Veröffentlichung nicht bezahlt machen, könnte dies das Aus für die Traditionsentwickler bedeuten. Eine Erfahrung, die Ende Mai gerade erst Looking Glass machen musste…

Auch bei Blizzard hat man seine Erfahrungen mit Raubkopierern: Seit „Starcraft" Mitte 1998 erschien, ließen sich etwa eine Million deutsche Echtzeitstrategen für zünftige Multiplayer-Partien am Battlenet-Server registrieren. Verkauft wurde das Game hierzulande allerdings nur knapp 100.000-mal! Neun von zehn Protoss, Zergs oder Terranern sind also mit einer illegalen Kopie am Werk – und waren es zum Teil bereits, als das Original noch gar nicht im Handel stand. Ähnliches durfte bei „Diablo 2" nicht passieren, auf keinen Fall sollten Versionen vor Veröffentlichung über dunkle Kanäle in Umlauf gelangen.

Nicht ohne Grund verlangten die Kalifornier also selbst ihren deutschen Kollegen von Sierra Sicherheitsvorkehrungen ab, die Jan Wagner, der hiesige „Diablo 2"-Cheftester, als „beinahe paranoid" umschreibt. So musste in der fünften Etage des Frankfurter Firmensitzes (da, wo die Fluchtwege lang sind) eigens ein Safe in einem abschließbaren Raum installiert werden, ehe sich Blizzard bereit erklärte, auch nur eine Hand voll abgezählter und einzeln registrierter Vorabversionen über den Atlantik zu schippern. Zugang erhielten ausschließlich Jan und Kollege Markus Rafflenbeul. Wer sonst noch bewegte

Diablo 2 war früher als Raubkopie im Internet denn das Original im Handel zu erhalten – nur der erhebliche Programmumfang verhinderte eine Massenverbreitung und damit das Schlimmste

Bilder von „Diablo 2" sehen wollte, durfte nur unter Aufsicht in den Sicherheitsbereich – ob Betatester, Übersetzer oder Geschäftsführer spielte keine Rolle.
Jeden Abend dann dieselbe Zeremonie: Die handverlesenen CD-ROMs wurden eingesammelt und im Panzerschrank verschlossen. „Selbst die Putzkolonne durfte nicht ins Büro", lacht Jan. „Am Feierabend mussten wir Chipstüten, Pizzaschachteln und Colaflaschen der Betatester selber raustragen. Gut, dass das endlich vorbei ist!" Und dennoch blieb eine undichte Stelle unentdeckt. Es ist bislang nicht genau geklärt, ob Betatester oder ein frustrierter (Ex-)Mitarbeiter von Blizzard die englischsprachige Version rausschmuggelte; Tatsache ist, dass sie am 24. Juni und damit fünf Tage vor dem offiziellen Veröffentlichungstermin über das Internet verbreitet wurde. Trotz aller Vorsichtsmaßnahmen war der Super-GAU eingetreten!
Wenn eine Raubkopie bereits vorzeitig verfügbar ist, meiden viele Zocker den Weg zum Spielehändler. „Für einen kleinen Entwickler kann so was das Ende bedeuten", weiß Detlef Bussmann von Infogrames. Denn im Freundeskreis verbreitet sich eine Kopie schnell wie ein Lauffeuer. Für Volker Rieck von Eidos sind die „kleinen Internet- und Schulhof-Piraten sogar gefährlicher als kommerzielle Raubkopierer, einfach deshalb, weil sie weniger kontrollierbar sind. Jeder für sich mag zwar wenig Schaden anrichten, doch die Summe ist katastrophal." Eidos geht davon aus, dass sich vielleicht jeder vierte Raubkopierer ein Original statt der Kopie zulegen würde, wäre Piratensoft weniger leicht greifbar. Grob geschätzt errechnet sich daraus ein Schaden von gut und gerne 20 Millionen Mark allein für dieses eine Unternehmen nur in Deutschland.
Es scheint, als wenn die Branche zur Schadensbegrenzung und besseren Risikoverteilung jetzt verstärkt auf Spielkonzepte setzt, die auf PC und Konsole gleichermaßen funktionieren. Begeistert ist davon niemand, denn ohne Piraterie könnte es einige exklusive PC-Highlights mehr im Jahr geben. Außerdem sähe Detlef Bussmann wieder „mehr Bereitschaft zum Risiko bei der Entwicklung origineller Konzepte, weil mehr Geld zur Verfügung stünde und man sich einen Flop eher erlauben könnte".
Statt dessen wird nun in Kopierschutzmechanismen von zweifelhafter Wirkung investiert: „Maximal 30 Minuten" gibt der seit C-64-Zeiten aktive Cracker Baccus den besten der momentan verfügbaren Techniken. Dann hat er sie erkannt, verstanden und entschärft. Wenn ein Game nur mit Standardsystemen wie Laserlock arbeitet, die „höchstens Kindergarten-Kids vom Kopieren abhalten", gehts natürlich noch schneller. Auf einschlägigen WWW-Seiten kursieren zudem vollautomatische Kopierschutz-Entferner, die selbst Laien handhaben können – offiziell natürlich nur zum Erstellen von Sicher-

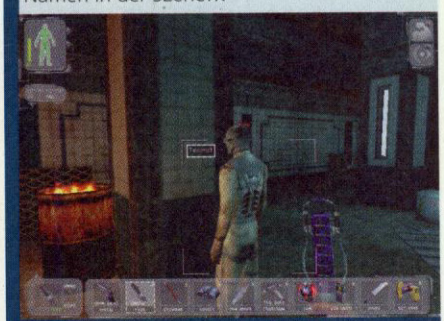
Chronologie eines Cracks

22. Juni 2000, 15 Uhr: Kurz vor Verkaufsstart erhält die Crackergruppe Fairlight von einem befreundeten Händler ein Original von Ion Storms Actionabenteuer „Deus Ex". Binnen Stunden wird der Kopierschutz entfernt, ein sogenanntes „Iso" angefertigt und ins Internet gestellt. Die 525 MB große 1:1-Kopie des CD-Originals verbreitet sich allein deshalb noch stockend, weil nur wenige Piraten über die zum Download erforderliche Internet-Bandbreite verfügen.

23. Juni 2000, 12 Uhr: „Deus Ex" steht im Handel und der sogenannte „Rip" im Internet. Das Myth-Team war am schnellsten, hat Sprache und Musik aus dem Code entfernt und das verbliebene Kernprogramm in 54 handliche Häppchen à 2,88 MB (insgesamt also 156 MB) unterteilt. Damit ist der Download zu bewältigen und das Programm spielbar; mag die Atmosphäre zunächst auch unter der kastrierten Akustik leiden.

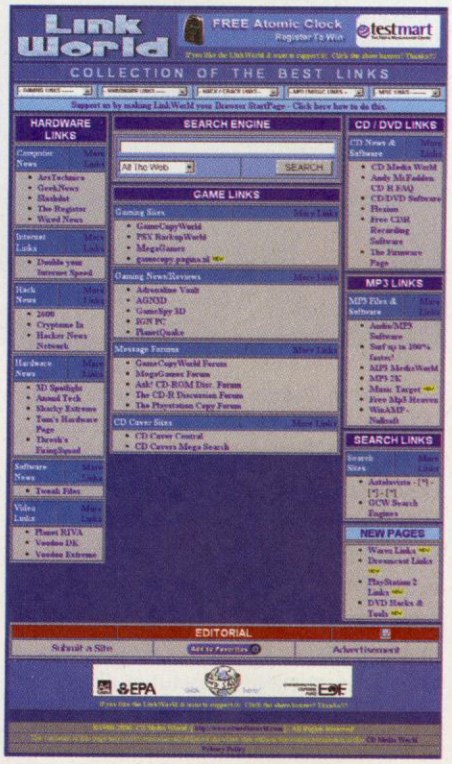
23. Juni 2000, 23 Uhr: Es entbrennt ein Wettlauf zwischen Myth und Fairlight: Wer liefert als Erster die Sounddateien nach, sodass Besitzer des „Rips" das amputierte Programm wieder komplettieren können? Am Ende teilen sich beide Gruppen die zweifelhafte Ehre, denn Fairlight legt 170 MB an Sprachausgabe vor, Myth packt die komplette Musik in 43 MB.

24. Juni 2000: Für Fairlight, Myth und andere Crackergruppen ist „Deus Ex" bereits Geschichte, es gibt eine neue Herausforderung: Wer die seit heute verfügbare Iso-Version des zwei CDs umfassenden Actionabenteuers „Diablo 2" am schnellsten kurz und klein „rippt", macht sich einen Namen in der Szene…

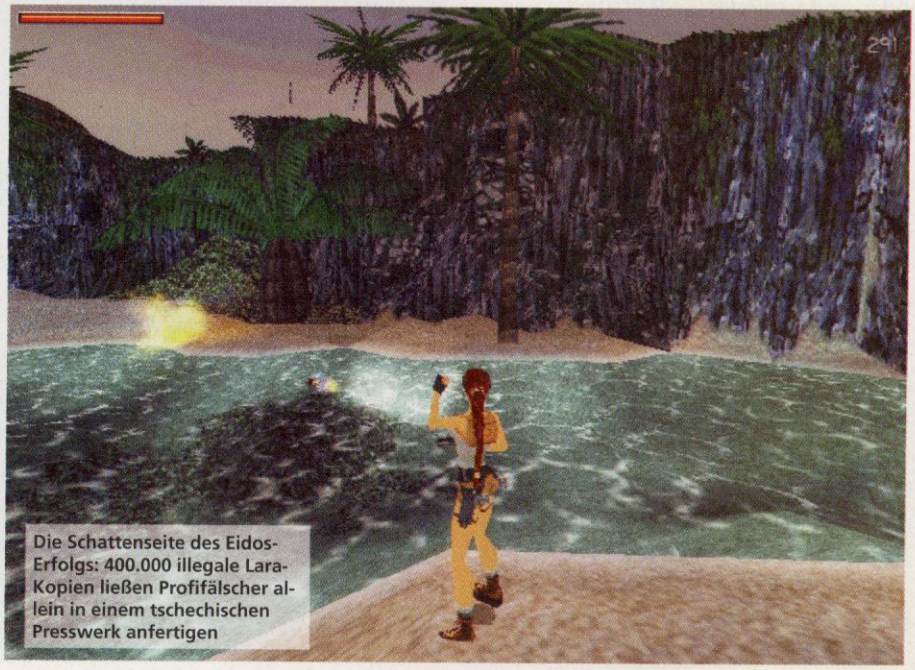


Binnen eines Tages „gerippt": *Deus Ex*

heitskopien für den Eigenbedarf…
Immun dagegen sind nur raffinierte Systeme wie Macrovision oder Securom, die beim Duplizieren im Presswerk jede CD-ROM einzeln mit individuellen Codes versehen. Die Software fragt diese sogenannten „Encryption Keys" bei jedem Neustart eines Spiels ab, entwickelt sich dabei aber gelegentlich zur Mimose: Ältere Varianten von Laserlock beispielsweise teilten dem verdutzten Käufer von Originalen wie „Earth 2150" oder „Rage of Mages" gelegentlich mit, er besäße eine Raubkopie. So was passiert, wenn ein Spielehersteller seinen Kopierschutz aufbringt und danach nicht mehr gründlich genug testet. Ohnehin sind nur wenige Presswerke in der Lage bzw. vom Erfinder des Schutzes per Lizenz ermächtigt, entsprechende CD-ROMs zu produzieren. Und sie lassen sich diese Exklusivität vergolden: Solche Silberlinge sind bis zu viermal teurer als ihre ungeschützten Pendants.
Die Ehrlichen sind also die Dummen, Spielekäufer zahlen die Zeche für Raubkopierer. Da vermag es nur wenig zu trösten, wenn auch die bösen Buben jetzt verstärkt zur Kasse gebeten werden: Anders als in den vergangenen Jahren erachten deutsche Gerichte Urheberrechtsverletzungen (und genau das ist eine Raubkopie) nicht mehr unbedingt als Kavaliersdelikt; Ende Juni verlangte die Staatsanwaltschaft Magdeburg 16.000 DM Strafe für das Verteilen von nur zwei Raubkopien. Und selbst wenn Justitia ertappte Piraten mal laufen lässt oder vielleicht „nur" zu ein paar Wochenenden Sozialarbeit verdonnert, warten anschließend die Anwälte der Hersteller mit zivilrechtlichen Schadensersatzansprüchen in fünfstelliger Höhe. Zumindest aber wird der Jurist sein Honorar einfordern. Und für zwei- bis dreitausend Mark kriegt man ganz legal eine Menge gute Spiele! (rl)



Auf einschlägigen WWW-Seiten wie Gamecopyworld finden sich neben legalen Tipps zum Erstellen von Sicherheitskopien oft auch Links zu illegal operierenden Spielepiraten



Die Schattenseite des Eidos-Erfolgs: 400.000 illegale Lara-Kopien ließen Profifälscher allein in einem tschechischen Presswerk anfertigen

Das sagen Entwickler

David Perry, Shiny: „Von Crackern höre ich häufig, Spiele seien für sie nur Daten und Files. Aber sie sind viel mehr – nicht zuletzt die Butter auf dem Brot der Entwickler!"

Aaron Cohen, Westwood: „Wenn ich in einen Laden gehe und was klaue, werde ich verhaftet. Ziehe ich mir eine Raubkopie, passiert meistens nichts. Aber wo ist der Unterschied?"

David Braben, Entwickler von Elite: „Wenn das so weitergeht, gibt es auf dem PC statt schicker Eigenentwicklungen bald nur noch lieblose Konsolenkonvertierungen!"

Greg Zeschuk, Projektleiter von MDK 2: „Jahrelang siehst du dein Team an einem Game arbeiten, das dann plötzlich übers Internet gratis verteilt wird. Das ist so frustrierend!"

Peter Molyneux, Lionhead: „Würde die Industrie effizienter arbeiten und die Spielepreise senken, wäre den Raubkopien der Boden entzogen."

(Mitte Juni baten wir namhafte Entwickler um ihre Meinung, binnen Stunden hatten wir Antworten im Haus – ein brandheißes Thema!)

Das sagen Spieler

Papa Alfred: „Die Preise müssten sich stärker unterscheiden. Warum kostet Bockmist genauso viel wie ein Klasse-Game, ein Fiat ist schließlich auch billiger als ein Benz!"

Master of Mayhem: „Soldier of Fortune musste ich kopieren. Ganz einfach deshalb, weil ich es nirgends kaufen konnte..."

Sonie: „Dark Project wurde zu oft kopiert. Jetzt ist Looking Glass pleite und andere werfen weiter lustlose 08/15-Games auf den Markt!"

Diabolo: „Jede fehlerhafte Ware kann ich umtauschen, nur bugverseuchte Games nicht. Da ziehe ich mir doch lieber den Crack!"

Calimero: „Für originellen Stoff wie Commandos oder Diablo 2 gebe ich gerne 100 Mark aus, aber warum soll ich mich für den x-ten Aufguss melken lassen?"

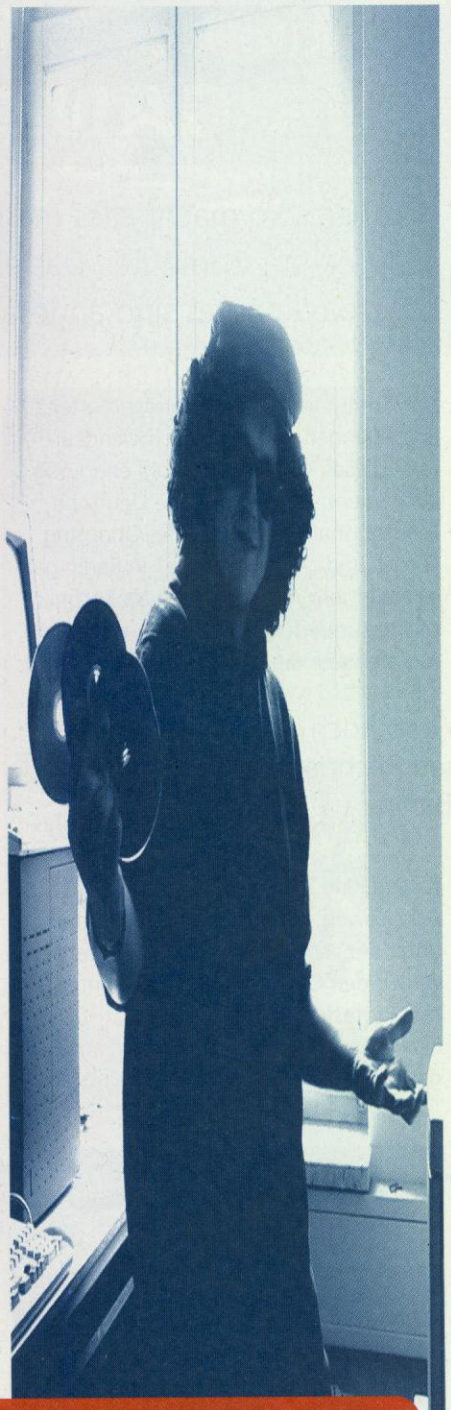
(Ende Juni fand auf der PC-Joker-Homepage eine Umfrage zum Thema statt, hier Auszüge aus den Zuschriften)

Das sagen Cracker

Baccus, Fairlight: „Es wird immer Leute geben, die alles dafür tun, für Software nicht zahlen zu müssen. Sie richten den wahren Schaden an, nicht wir Cracker. Zumal heute niemand mehr ein Original nachkaufen muss, um an die Anleitung zu gelangen – es gibt schließlich CD-Manuals."

Saint One, WAD: „Wenn wir vor Release eine Version eines Spiels bekommen, dann meistens von Betatestern. In der Szene selbst geht es ja auch weniger um Geld als um den Wettbewerb: Wer bringt am schnellsten den best- und kleinstmöglichen Crack heraus?"

(Cracker scheuen die Öffentlichkeit, für diese Ende Juni eingefangenen Statements mussten wir Anonymität zusichern.)



Cracker-Latein

Add-on: steht unter Crackern für Intro, Titelmusik oder andere Bestandteile eines Spiels, die im Verlauf der Nachbearbeitung bzw. Komprimierung zum „Rip" unter den Tisch gefallen sind. Stück für Stück wird die Mager-Kopie wieder vervollständigt.

Cracker: seit jeher die zentrale Figur der Spiele-Piraterie. Der Cracker entfernt den Kopierschutz und ermöglicht damit überhaupt erst das Erstellen eines Duplikats vom Original. Dabei findet zwischen den einzelnen Crackern und ihren Gruppen ein Wettbewerb statt: Wer am schnellsten einen „Crack", sprich eine kopier- und lauffähige Version, ins Internet stellt, genießt am meisten Ansehen in der Szene.

Dongle: vor einigen Jahren üblicher, heute zum Glück ausgerotteter, weil fummeliger Hardware-Kopierschutz. Hier musste ein am PC-Parallelport geparkter Stecker mit integriertem Chip dem Spiel sozusagen die Starterlaubnis erteilen.

Iso: im Prinzip die 1:1-Kopie eines Originals im Internet, bei der mal eben der Kopierschutz entfernt wurde. Bei Downloads von 600 MB und mehr stellt sich das Piratenwesen allerdings selbst in Frage – ohne Flatrate oder Standleitung sind Originale fast schon billiger.

NSA: Cracker-Kodex mit 15 Punkten – legt u.a. fest, was im „.nfo" genannten Begleitschreiben zur Raubkopie erläutert werden muss. Auch besagt der Kodex beispielsweise, dass eine Raubkopie laufen muss (!) oder Lernsoftware nicht gecrackt werden darf.

Raubkopie: unrechtmäßige, weil vom Hersteller nicht autorisierte Kopie eines Spiels. Oft zu erkennen an fehlender Verpackung bzw. Anleitung oder laienhaften Aufklebern statt professioneller Aufdrucke auf den CD-ROMs. Der Besitz ist strafbar, Backups (Sicherheitskopien) werden allerdings toleriert, solange man auch das Original sein Eigen nennt.

Rip: das Originalgame in der Light-Version. Speicher fressende Video-, Grafik- und Sounddaten sind vom Cracker stark komprimiert bzw. wie der Kopierschutz komplett entfernt worden, um den Umfang zu reduzieren und Downloads zu beschleunigen.

Warum Netzwerkparties boomen

DER GANZ NORMALE LANSINN

Gemeinsam macht alles mehr Spaß, auch und gerade das Spielen am Computer. Das erkennen immer mehr Gamer: Netzwerkparties sind angesagt wie nie!

Der Computerfreak, ein introvertierter Einzelgänger mit Kontaktschwierigkeiten? Dieses Klischee hat wohl endgültig ausgedient: Für die offizielle Deutsche Meisterschaft von „Half Life: Opposing Force" und „Counterstrike" in Berlin gab es weit mehr Anmeldungen als Rechnerplätze zur Verfügung standen – am Ende mussten sich die Veranstalter (Netzstatt) entscheiden, wer von den rund 500 Spielwütigen in der Columbia Fritz Halle nun tatsächlich an die Tastatur durfte. Die Wahl fiel auf jene Zocker mit dem weitesten Anreiseweg, was wiederum für Unmut unter den Ansässigen sorgte. So mancher verließ den Ort des Geschehens unter lautem Protestgeheul…

> Ich hab noch einen Rechner in Berlin

Ein kleiner Wermutstropfen, denn am Ende galt die Meisterschaft in der Hauptstadt doch als sehr gelungenes Event. Oder, um es mit den Worten von [Shadow] Gweny zu sagen: „Die Veranstaltung hätte besser organisiert sein können, hat aber trotzdem riesig Spaß gemacht!" Gweny heißt übrigens in Wirklichkeit Steffie Tietz, ist 24 Jahre alt und eine der nach wie vor wenigen PC-Ladies, die Gefallen an 3D-Shootouts finden – als solche quasi der lebende Beweis für den Trend hin zu Computerspielen als Gruppenerlebnis.

Die Begeisterung für Netzwerkparties entstand aus ganz profanen Gründen. So waren Multiplayer-Partien via Internet lange Zeit schlicht zu teuer, was sich mit dem Aufkommen von Flatrates und den massiven Preissenkungen großer Online-Anbieter in Deutschland aber langsam ändert. Auch bietet ein lokales Netzwerk in aller Regel bessere Übertragungsgeschwindigkeiten. Insbesondere aber wissen die Spieler mittlerweile den persönlichen Kontakt zu Gleichgesinnten auf diesen immer aufwendigeren Veranstaltungen zu schätzen. Nur vor Ort kann man halt dem Unterlegenen nach einem Abschuss höhnisch ins Gesicht grinsen!

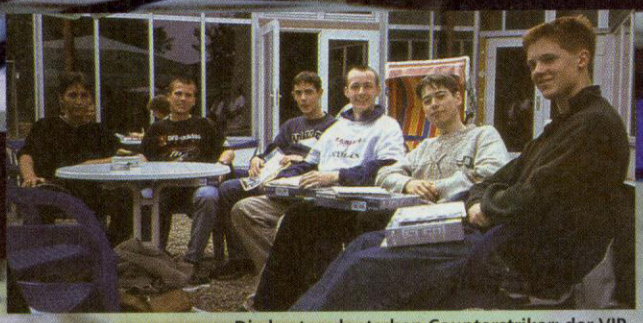
Gesellschaftliche Großereignisse wie die Meisterschaft in Berlin finden bundesweit bereits bis zu 30-mal im Monat statt. Dass dabei meist mehr als 100 Teilnehmer zusammenkommen, hat längst auch Sponsoren auf den Plan gelockt. Ergo durfte etwa der 18-jährige Steffen Kunst alias Inquisitor als Sieger der Opposing-Force-Meisterschaft einen teuren Laptop mit nach Hause nehmen. Für andere gab es Monitore, Soundsysteme, Scanner und mehr – auf dass sie nicht vergessen mögen, an Bildschirmen von Elsa und mit Mäusen von Logitech gewonnen zu haben.

Natürlich findet nicht jeder Veranstalter so einfach Geldgeber wie Netzstatt, wo

Zu viel Andrang in Berlin: Die rappelvolle Halle leerte sich erst, als bekannt wurde, dass nicht alle mitspielen können

Im Garten warteten Liegestühle, frische Luft sowie Speisen und Getränke zu vernünftigen Preisen auf ausgepowerte Half-Life-Gladiatoren

Der Gewinner der Deutschen Opposing Force-Meisterschaft: Steffen Kunst alias Inquisitor



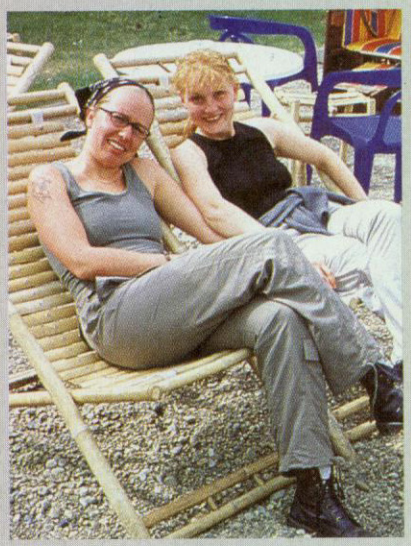
Die besten deutschen Counterstriker: der VIP-Clan, alle „Very Important Players"

man mit lokalen Vorentscheidungen viel Wind um die Meisterschaft gemacht hatte. Vielfach schließen sich auch bloß ein paar begeisterte Spieler zusammen, inserieren auf einer der vielen LAN-Homepages und hoffen auf Anmeldungen. Oder sogenannte Clans (Fangruppen eines bestimmten Spiels) veranstalten eigene Matches. Viele Parties dürften darüber hinaus in Netzwerkcafés wie dem „Gamers Matrix" in München oder den landesweiten Netzstatt-Filialen über einer Pizza entstanden sein. Auch diese eher privaten Feten sind längst durchorganisiert und bieten ihren Besuchern oft superschnelle Netzwerke, Catering-Service sowie Schlafgelegenheiten.

Auf LAN-Parties tummeln sich eher reifere Zocker, nicht nur weil sie sich meist über mehrere Tage erstrecken. Vielfach werden dabei ja indizierte Titel gespielt, weshalb die Veranstaltungen überwiegend erst ab einem Alter von 18 Jahren zugänglich sind. Dennoch widerlegen sie nachdrücklich das Bild vom blutrünstigen PC-Killer: Aus Berlin hat Radio Fritz vier Stunden lang live übertragen, ohne dass der Sender eine Randale hätte vermelden können – trotz der unglücklichen Überbuchung verlief auch diese Party völlig friedlich. Wer sein Hobby also mal mit Gleichgesinnten im großen Rahmen teilen möchte, der blättere weiter zum Online-Guide, wo wir auf den News-Seiten stets einige Events der näheren Zukunft auflisten. Dann sind Sie demnächst vielleicht persönlich dabei, wenn eigenwillige Spieler ihr persönliches Equipment mitbringen und damit für Lacher und Abstürze sorgen, und können selbst mal darüber grinsen, wie findige Tüftler einem 3D-Shooter mit lustigen Skins wie den Comic-Männchen von Walter Moers („Kleines Arschloch") die Spitze nehmen! (pk)

Frauen und Technik

Auch wenn in Berlin nur eine Hand voll Frauen mitspielte, sind Egoshooter keine Männerdomäne mehr. So haben [Shadow] Ronja (Nicole Markwart, 22) und [Shadow] Gweny (Steffi Tietz, 24) als **Counterstrike-Gladiatorinnen** haarscharf erkannt, worum es bei einer solchen Party geht: „Einfach Spaß haben!" Man(n) darf gespannt sein, wo und wann der erste weibliche Champion gekürt wird…



Radio Fritz, ein populärer Berliner Sender, übertrug vier Stunden lang live aus der Columbia Fritz Halle

Aufsichtspersonal überwachte, dass keiner der 200 Teilnehmer cheaten konnte

Ganz persönlich

Ich veranstalte allmonatlich eine kleine Netzwerkparty bei mir zu Hause, denn ob vier oder 400 Spieler ist letztlich egal: Das gemeinsame Erlebnis (und auch ein bisschen Schadenfreude beim Sieger) machts. Daher empfand ich in Berlin wie die meisten und habe mich trotz aller Pannen amüsiert. Das nächste Mal komme ich dann nicht mehr nur, um Bericht zu erstatten und nette Leute kennen zu lernen – sondern um zu gewinnen!

Paul

Im ewigen Eis werden keine Helden geboren. Sie kämpfen ums Überleben.

Der eisige und nördlichste Teil der Forgotten Realms ist seit Anfang der Zeit bekannt als Icewind Dale.
Deine Reise erstreckt sich in die Gebirgsketten des Grats der Welt.
Ein unwirtlicher Ort, der unzählige Tode gesehen hat. Grausam und gnadenlos ist Icewind Dale.
Dort wo Du Dich der uralten Angst stellen musst, bevor die Zeit verrinnt und das Böse Farun
Dich mit unbeschreiblichem Horror überkommt!

Echtzeit-Kämpfe im Advanced Dungeons&Dragons Spielsystem. Erschlage Eistrolle, Giganten und Horden von wahnsinnigen Untoten. Mehr als 70 Arten von Monstern, die nur ein Ziel haben: Dein Blut im Schnee.

Traumhaft gerenderte Landschaften in einer riesigen Welt im Herzen des Eises. Entdecke Icewind Dale, eine Region in der sagenhafte Tempel, vergessene Ruinen, vulkanische Höhlen und eisige Gletscher auf Dich warten.

Interplay
BY GAMERS. FOR GAMERS.™

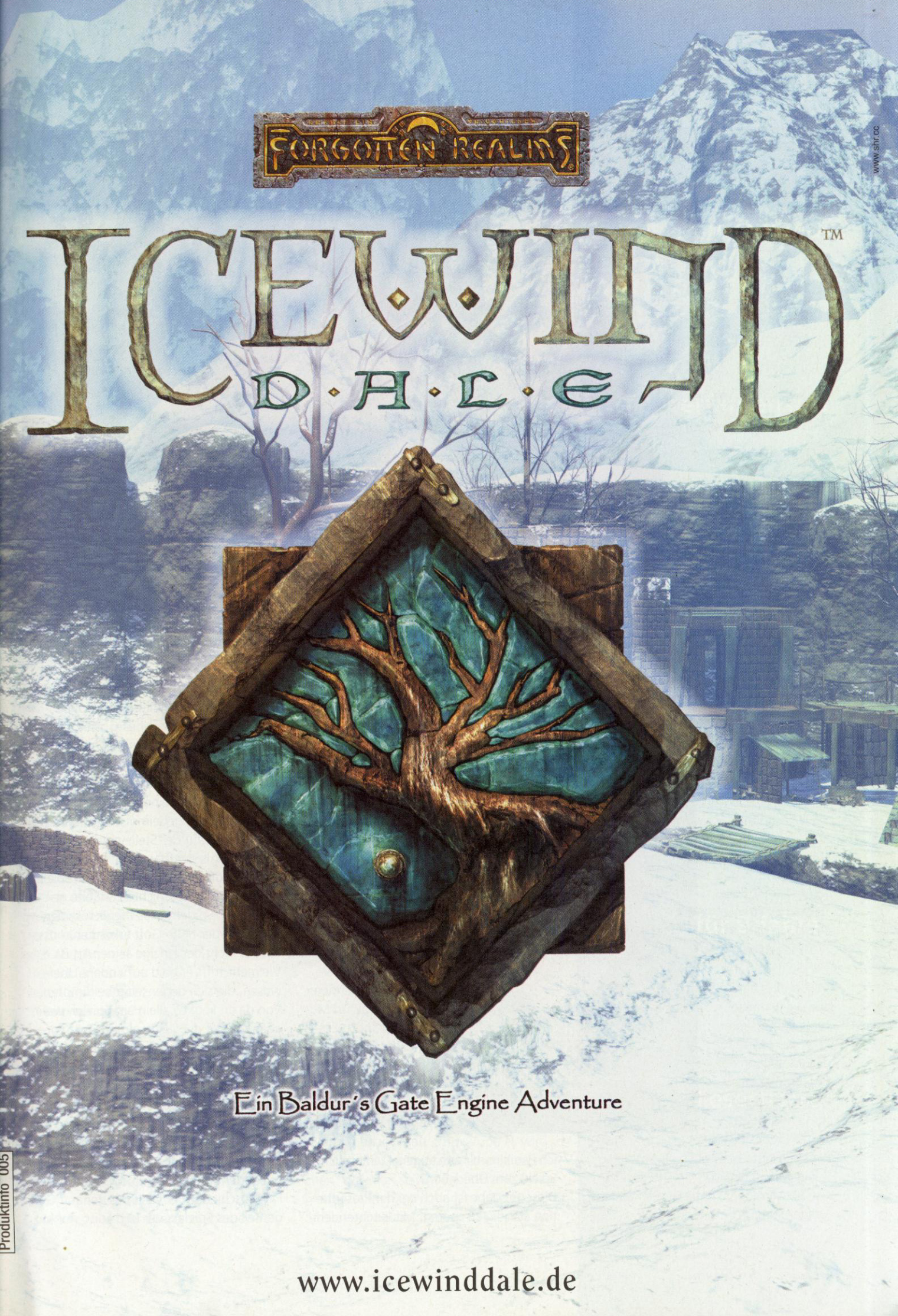
BIOWARE
INFINITY ENGINE

BLACK ISLE studios

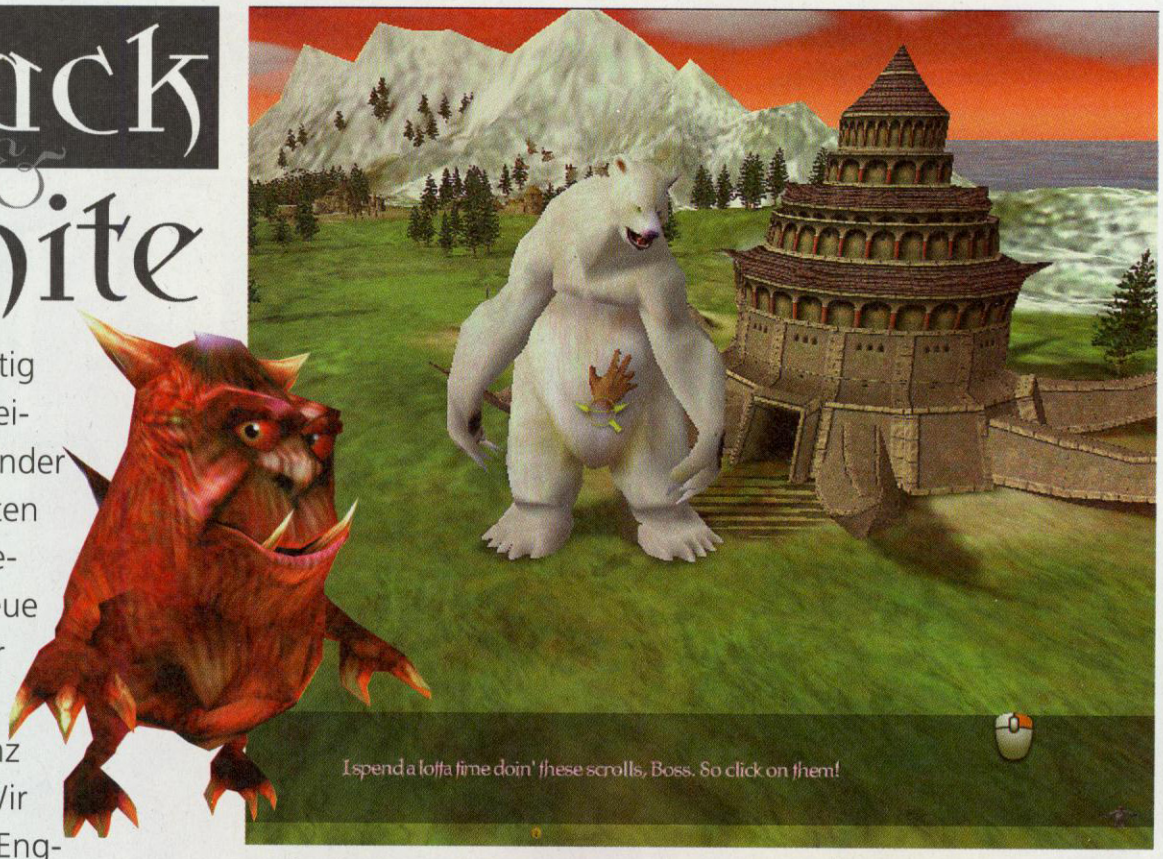
Advanced Dungeons&Dragons®

OFFICIAL Licensed Product

Icewind Dale: © 2000 Interplay Productions. All Rights Reserved. The Bioware Infinity Engine © 1998-1999 Bioware Corp. All Rights Reserved. Icewind Dale, FORGOTTEN REALMS, the FORGOTTEN REALMS logo, ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, the AD&D logo, Baldur's Gate, TSR and the TSR logo are trademarks of TSR, Inc., a subsidiary of Wizards of the Coast, Inc., and are used by Interplay under license.
Black Isle Studios and the Black Isle Studios logo are trademarks of Interplay Productions. The Bioware Infinity Engine and the Bioware Infinity Engine logo are trademarks of Bioware Corp. Exclusively licensed and distributed by Interplay Productions. All other trademarks and copyrights are properly of their respective owners.


FORGOTTEN REALMS
ICEWIND
DALE
Ein Baldur's Gate Engine Adventure
www.icewinddale.de

Black & White

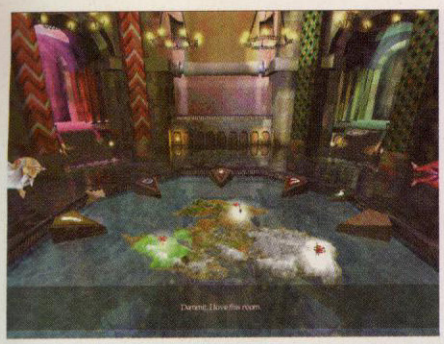


Noch nicht fertig und schon zweimal hintereinander zum originellsten Spiel der E3 gewählt – das neue Baby von Peter Molyneux ist schon was ganz Besonderes! Wir haben Papi in England besucht.

Die aktuelle Monsterliste umfasst 13 Kreaturen vom Eisbären bis zum Zebra, auch ein menschenähnlicher Oger fehlt nicht

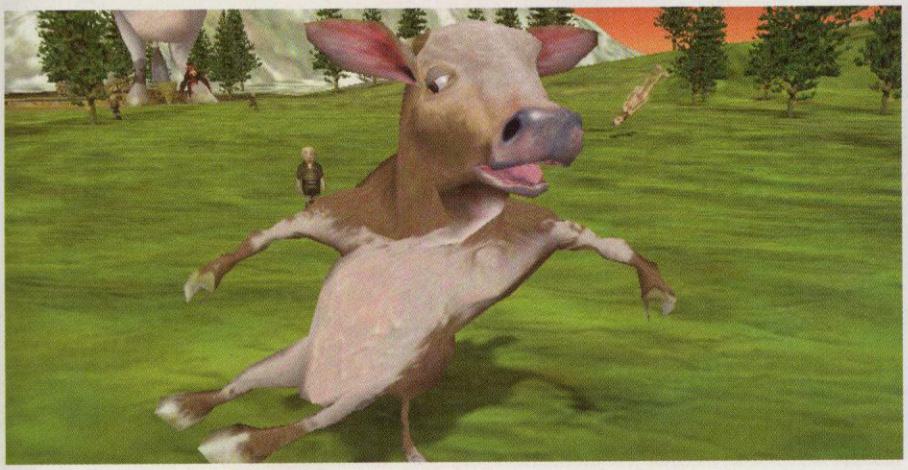
Nein, wie ein millionenschwerer Stardesigner sieht der Mann eigentlich nicht aus: Als wir den Raum betreten, kauert Peter Molyneux gerade unter dem Schreibtisch, um eigenhändig den Vorführungs-PC zu verkabeln. Hat das einer nötig, der mit 41 Jahren bereits alles erreicht hat, wovon andere nur träumen können? Seit dem Verkauf seines Labels Bullfrog an Electronic Arts („Ich darf nicht sagen, wie viel Geld ich dafür bekommen habe – aber es war eine Menge!") arbeitet Peter ein paar hundert Meter von der EA-Zentrale im englischen Guildford entfernt an seinem neuesten Projekt. Heute ist er noch ein wenig vom Jetlag wegen einer USA-Visite gezeichnet, aber trotzdem ganz Gentleman: Mit ruhiger Stimme betont er immer wieder, dass Black & White keineswegs nur sein Baby sei. Vielmehr trage jeder im mittlerweile 22-köpfigen Entwicklungsteam genau so viel Verantwortung wie er. Dennoch sieht sein Arbeitstag um einiges extremer aus als der seiner Mitarbeiter. Von 11 bis 18 Uhr liegt Verwaltungs-, Presse- und Öffentlichkeitsarbeit an, von 18 Uhr bis 3 Uhr morgens dann programmieren. Aber Hobbies hat er ohnehin keine: „Ich kann nicht schreiben oder zeichnen, bin nicht gut in Musik und Sport. Einmal habe ich ernsthaft versucht, mit dem Programmieren aufzuhören, aber schon nach einer Woche fühlte ich Panik in mir aufsteigen – ich brauche Spiele zum Überleben!"

Diese Hingabe ist auch bei der Präsentation ständig zu spüren. Mit leuchtenden Augen erzählt Peter erstmals Näheres zur Story von Black & White: „Der Spieler übernimmt die Rolle eines Gottes, der auf eine neue Welt stößt. Eine lebendige Welt voller Bäume, Tiere und natürlich Menschen. Diese kennen keine Gottheiten und sind derart beeindruckt von den Fähigkeiten des geheimnisvollen Wesens, dass sie ihm auf der Stelle einen Tempel errichten. Als sichtbare Manifestation verehren sie die Kreatur, welche dem Spieler zu Beginn der Geschichte zur Seite gestellt wird. So geht alles friedlich seinen Gang, bis der neue Gott erkennen muss, dass er nicht der Einzige seiner Art ist. Vielmehr trifft er bald auf andere Überwesen, die sich gegenseitig bekämpfen. Von da an liegt es allein am Spieler, welchen Verlauf die Sache nimmt. Fest vorgegeben sind lediglich fünf Hauptmissionen, dazwischen verzweigt sich die Handlung abhängig von der zuvor gezeigten Gesinnung. Die zufallsgenerierten Inseln (theoretisch sind Durchmesser von 65.000 km möglich!) garantieren, dass sich B&W jedesmal völlig anders spielt; selbst der große Endgegner ist von Fall zu Fall verschieden! Er stellt das genaue Gegenteil des Spielers dar und kann nur auf



Die Zitadelle bildet die Schaltzentrale und beherbergt Optionen, Statistiken sowie die Homepage (!) der eigenen Kreatur

Auf Befehl schuften die Bauarbeiter Tag und Nacht, können aber mit Holzlieferungen unterstützt werden



Und bist du nicht willig... bei Ungehorsam darf man sein Monster nach Strich und Faden verprügeln

eine einzige Weise besiegt werden – die ich aber noch nicht verraten möchte."
Wie hat man sich den Alltag so eines Gottes vorzustellen? Nun, Black & White bietet zwei verschiedene Ansätze: Wer mag, darf seine gesamte Fantasywelt „mikromanagen". Das heißt, wenn Holz gehackt werden soll, kann man selbst Bäume ausreißen und sie im Vorratslager abliefern. Man kann sich aber auch einen seiner Untertanen greifen und ihn am nächsten Baum postieren. Das Menschlein wird dies ganz richtig als göttlichen Wink deuten und sich fortan als Holzfäller betätigen. Auf ähnliche Weise darf auch die Expansion des Dorfes beschleunigt werden: Baumaterial an der gewünschten Stelle ablegen, Leute daneben stellen und schon wird fleißig gesägt und gehämmert.

Zu Studienzwecken züchtet Peter Molyneux im Büro seine eigene Ameisenkolonie

Die andere Möglichkeit besteht darin, sich verstärkt mit der Aufzucht seiner Kreatur zu beschäftigen. Man bläut ihr seine Wertvorstellungen nach dem alten Prinzip von Zuckerbrot und Peitsche ein, man lehrt sie die verschiedensten Dinge. Dies geschieht nach dem Nachahmungsprinzip. Hebt man vor den Augen seines Geschöpfes beispielsweise einen Menschen hoch, schwenkt ihn ein bisschen hin und her und wirft ihn dann in hohem Bogen weg, erwacht die Neugierde im Monstrum – und es wird bei nächster Gelegenheit dasselbe versuchen. Will man seinen Privat-Frankenstein hierfür loben, gönnt man ihm einige Streicheleinheiten, ist man mit seinen Ak-

PAYBACK
Deutschlands
erfahrenstes
Spielemagazin
revanchiert sich
für 9 Jahre
Lesertreue

Eines der imposantesten Features: Beobachtet eine Kreatur einen Zauber, kann sie die entsprechenden Bewegungen nachahmen und so den Spruch erlernen

tionen nicht einverstanden, setzt es eine Tracht Prügel.
Die Ohrfeigen werden wie alles andere mit Hilfe eines handförmigen Mauszeigers verabreicht; ein Benutzerinterface im herkömmlichen Sinne gibt es nicht. Doch was, wenn man einen der insgesamt zehn Zaubersprüche mehrmals hintereinander benutzen möchte ohne zwischendurch zu seiner Zitadelle zurückzukehren? Hier kommt das revolutionäre Gestenerkennungssystem zum Tragen, welches seit der allerersten Präsentation 1998 Stoff für hitzige Diskussionen liefert: Wird mit flüssiger Mausbewegung ein „R" auf den Screen geschrieben, leuchtet dieser Buchstabe auf und der zuletzt aktive Spruch (beispielsweise ein Feuerball) wird geladen. Soll seine Wirkung weiter verstärkt werden, zeichnet man noch ein „S" hinterher. Schon kann man seine drei Flammenkugeln buchstäblich durch die Gegend schleudern, indem die Maus schnell in die gewünschte Richtung gelenkt und im entscheidenden Moment der Aktionsbutton gedrückt wird. Beim Probespiel offenbarten sich freilich die Tücken dieser Methode: Komplexe Zeichen wie Pentagramme gelangen nur selten auf Anhieb, Feuerbälle fackelten zumeist unschuldige Bäume statt feindlicher Gebäude ab, das Heilen einer Kreatur auf der Flucht erwies sich als Klickorgie erster Güte. Auch die Handhabung der aus „Dungeon Keeper" entliehenen

Kameraführung verlangte nach viel Feingefühl sowie möglichst einer Maus mit Zoomrad. Ein weiteres Ärgernis, das bis zum Betastadium ebenfalls behoben werden soll, stellt das derzeit deutlich zu langatmige Tutorial dar. Dieses erklärt rund eine Stunde lang, welche Möglichkeiten dem PC-Gott offen stehen – und die sind beinahe unbegrenzt!
Abhängig davon, wie man auf die unzähligen Bitten seiner Bevölkerung (mehrere Hundert dieser Mini-Quests sind bereits fertig gestellt) reagiert, verändern sich Spiel und Landschaft von Grund auf: Gute Götter, die ihren Anhängern helfen, ihre Kreaturen nett behandeln und das Gemeinwohl über ihr eigenes stellen, herrschen über ein helles, freundliches Reich mit vielen Einwohnern. Böse Götter, die ihre Monster zur Menschenjagd abrichten, zum Spaß Häuser in Brand stecken oder ihre getreuen Altardiener bis zum Kollaps flehen lassen, ernten ein düsteres Ödland mit wenigen, dafür umso zäheren Bewohnern. Wie genau es gerade um die eigene Beliebtheit steht, darf man jederzeit in der Zitadelle überprüfen, welche sich ebenfalls grafisch dem Herrschaftsstil anpasst. Hier findet man bei genauem Suchen einfach alles; die Statistiken reichen von der Anzahl der erlernten Zauber bis hin zum Stuhlgang der eigenen Kreatur. Ja, das Biest führt

Immer mit von der Partie: Böser Teufel und guter Engel geben (selbstsüchtige) Tipps zum Spiel

sogar eine Art Tagebuch, welches als Homepage ins Internet gehängt werden kann.

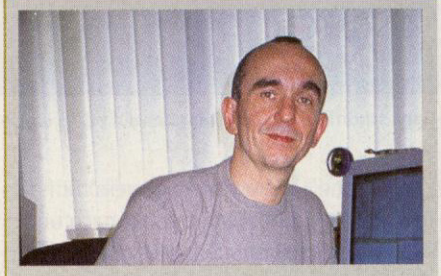
Preise für Originalität dürfte es somit noch viele hageln, aber ob das abgedrehte Konzept auch den Massengeschmack trifft? Peter Molyneux ist zuversichtlich: „Ich glaube, dass Computerspiele der Entertainmentmarkt der Zukunft sind. Die Nachfrage nach guten Games wird immer bestehen und dazu zähle ich auch Black & White. Sicher, es ist einzigartig und verändert sich ständig, doch das werte ich als zusätzlichen Pluspunkt." Was sich ebenfalls bereits mehrmals veränderte, war der geplante Veröffentlichungstermin. Dass er kürzlich auf den November dieses Jahres verlegt wurde, mag ja durchaus auch ein Pluspunkt sein. Denn wer würde nicht gerne seine eigene Welt unter dem Weihnachtsbaum vorfinden? (mz)

Siehe auch Begleit-CD

Black & White

HERSTELLER:	Lionhead/Electronic Arts
GENRE:	Götter-Simulation
ERSCHEINT:	November 2000
ONLINE-INFO:	www.lionhead.co.uk

10 Fakten über Peter Molyneux



* **geboren:** 1959 in Beckenham (Kent), Sternzeichen Stier
* **Ausbildung:** abgeschlossenes Studium in Computerwissenschaften
* **Familienstand:** ledig
* **bekannteste Spiele:** Populous (1988), Syndicate (1993), Magic Carpet (1994), Dungeon Keeper (1997)
* **Lieblingsspiel:** The Legend of Zelda – Ocarina of Time (N64)
* **Vorbild:** Shigeru Miyamoto (Designer von Zelda)
* **Lieblingsfilm:** Forbidden Planet (Alarm im Weltall)
* **geheime Stärke:** Begabungen seiner Mitarbeiter erkennen
* **geheime Schwäche:** Legasthenie
* **Lebensmaxime:** Niemals ungeduldig werden!

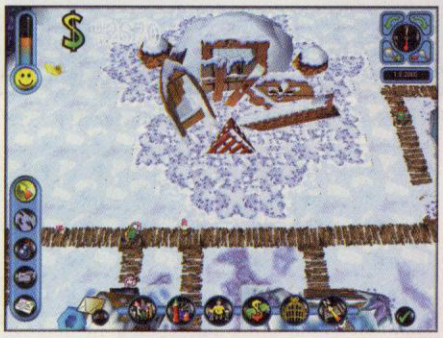
DER NEUE

ganz andere, völlig

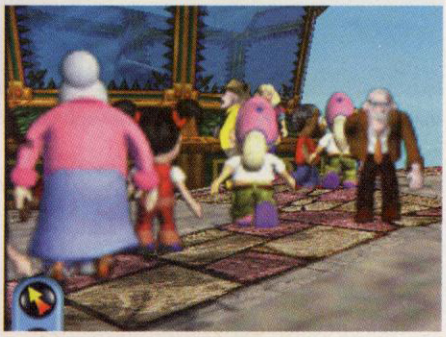
PC Joker
Ausgabe 11/2000
am 2. Oktober

Wo der Vorgänger nur „Sandkastenspiele" offerierte, will Bullfrogs neuer Vergnügungspark eine echte Herausforderung für Wirtschaftssimulanten sein – und dem populären Rollercoaster Tycoon Paroli bieten!

Wer an den Gehältern spart, muss mit Streiks rechnen



Ganz schön cool, diese „Polar Zone"



Neben Kindern zählen jetzt auch Eltern und Großeltern zu den Besuchern

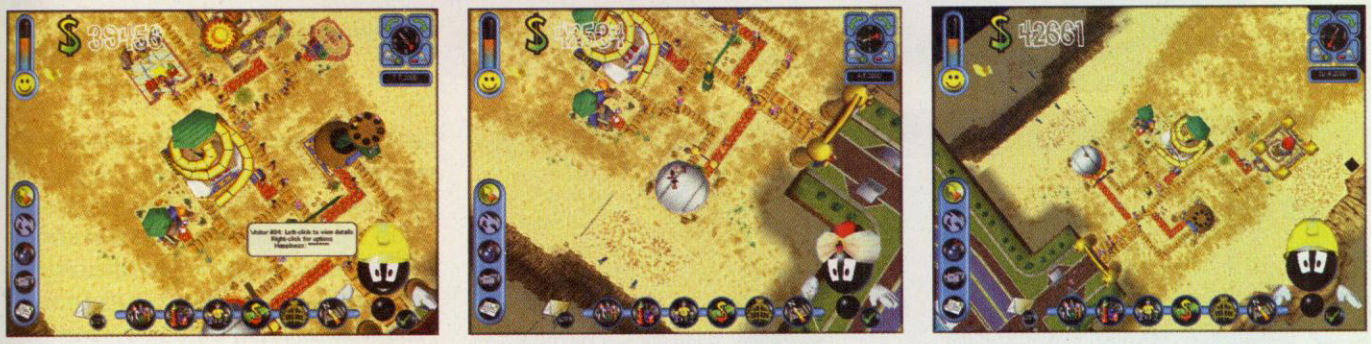
Um die Sache spannender zu gestalten, wird es zunächst einmal eine Rahmenhandlung geben. 15 Missionen mit stetig ansteigendem Schwierigkeitsgrad lang übernimmt der Spieler die Rolle eines Assistenzmanagers in einer Firma für Freizeitparks. Dass der Präsident kurz vor dem verdienten Ruhestand steht, verheißt eine glanzvolle Karriere: Beweisen Sie, dass Sie der händeringend gesuchte Nachfolger sind, indem Sie auch viele Nebenaufgaben mit Bravour bewältigen.

Für Abwechslung und Motivation bürgen diesmal drei verschiedene Themenparks. „New Science", „Arabian Nights" und die „Polar Zone" bestehen aus jeweils fünf Teilbereichen, die allerdings erst nach und nach freigespielt werden. Die Vergrößerung des Areals durch Grundstückskäufe bleibt dabei jedoch außen vor. Am besten lässt sich das Gameplay wohl an einem Beispiel verdeutlichen: Die erste Mission lautet, einen See trocken zu legen, der den Zugang zu einem neuen Parkabschnitt versperrt. Hier kommt mit dem Gärtner auch bereits eine neue Berufsgruppe ins Spiel.

„Der Berater ging vielen auf die Nerven."
Karl Fitzhugh, Associate Producer

„Ehrlich: Ich hasse Achterbahnen!"
Stuart Whyte, Producer

Der Mann mit dem grünen Daumen ist nämlich nicht nur für das Gießen der Deko-Pflanzen zuständig, die ansonsten verdorren. Vielmehr werden die Wissenschaftler Ihres Labors feststellen, dass nur die Ausbildung eines Gärtners im Fach Trockenlegung den Weg frei macht. Damit wären wir bei einer weiteren Neuerung gegenüber „Theme Park World" vom letzten Jahr, der Lernfähigkeit des Personals. Im Trainingszentrum können sich Ihre Angestellten hier rund ein Dutzend Fertigkeiten erarbeiten. Recht so, immerhin mag es später etwa erforderlich sein, durch Sprengung eine verschüttete Unterführung freizulegen – ohne Experten



Geplant ist eine verbesserte Zoomfunktion, die aus luftiger Höhe für mehr Übersicht sorgen soll

hätten Sie da ein echtes Problem. Zudem gibt es in den einzelnen Arealen bereits fixfertige Spezialattraktionen, die erst mit Hilfe bestimmter Talente (z.B. Ausgrabung) freigeschaltet werden können. Auch im Feuerlöschen bewanderte Reinigungskräfte sind laut Producer Stuart Whyte ein Muss: „Die Kids treiben noch mehr Unfug im Park und legen etwa Mülleimerbrände. Da müssen dann Fachkräfte ran!"

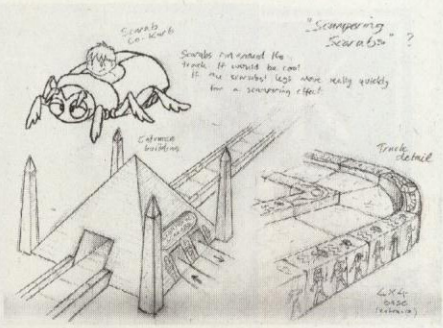
Doch wir schweifen ab, daher marsch zurück zu unserer Beispielaufgabe. Hat der Gärtner seine Ausbildung abgeschlossen und den See in einer netten Zwischenanimation trockengelegt, winkt dem Vorgesetzten am Monitor die erste Beförderung nebst einer Finanzspritze. Darüber hinaus sind während einer solchen Mission aber auch noch an die zehn Nebenaufgaben zu erledigen, etwa der Verkauf einer bestimmten Menge Hot Dogs innerhalb einer gewissen Zeit. Der Erfolg wird in diesem Fall mit Geld, den bekannten goldenen Tickets für weitere spezielle Fahrgeschäfte sowie Aktien belohnt. Die Wertpapiere spielen eine wichtige Rolle, denn wer sich 51 Prozent der Firmenanteile sichert, wird Präsident und hat das Game damit gewonnen. Zudem wirken sich clevere Aktionen und Erfolge positiv auf den Aktienkurs und damit die Gesamtpunktzahl in der Highscoreliste aus. Laut Associate Producer Karl Fitzhugh soll gerade dieses Feature „zu mehrmaligem Durchzocken animieren."

Optisch werden in dieser Hinsicht jedoch wenig Anstrengungen unternommen, denn bis auf Fahrgeschäfte, Dekogegenstände und Buden in neuem Design wird die AG den alten 3D-Look von „Theme Park World" beibehalten. Leider soll es auch weiterhin nicht möglich sein, Achterbahnen mit Tunnels zu konstruieren.

„Die Kids zünden nun auch Mülleimer an."
Stuart Whyte, Producer

„Der Online-Modus wurde kaum genutzt."
Karl Fitzhugh, Associate Producer

Hat ein böser Bube einen Mülleimer in Brand gesteckt, hilft nur im Feuerlöschen ausgebildetes Personal



Einige der speziellen Attraktionen sind zwar schon vorhanden, können aber nur von entsprechend ausgebildetem Personal aktiviert werden: hier der Weg von der Skizze zum fertigen Rendermodell des Eingangsbereichs

Rollercoaster Tycoon vs. Theme Park World

Timo

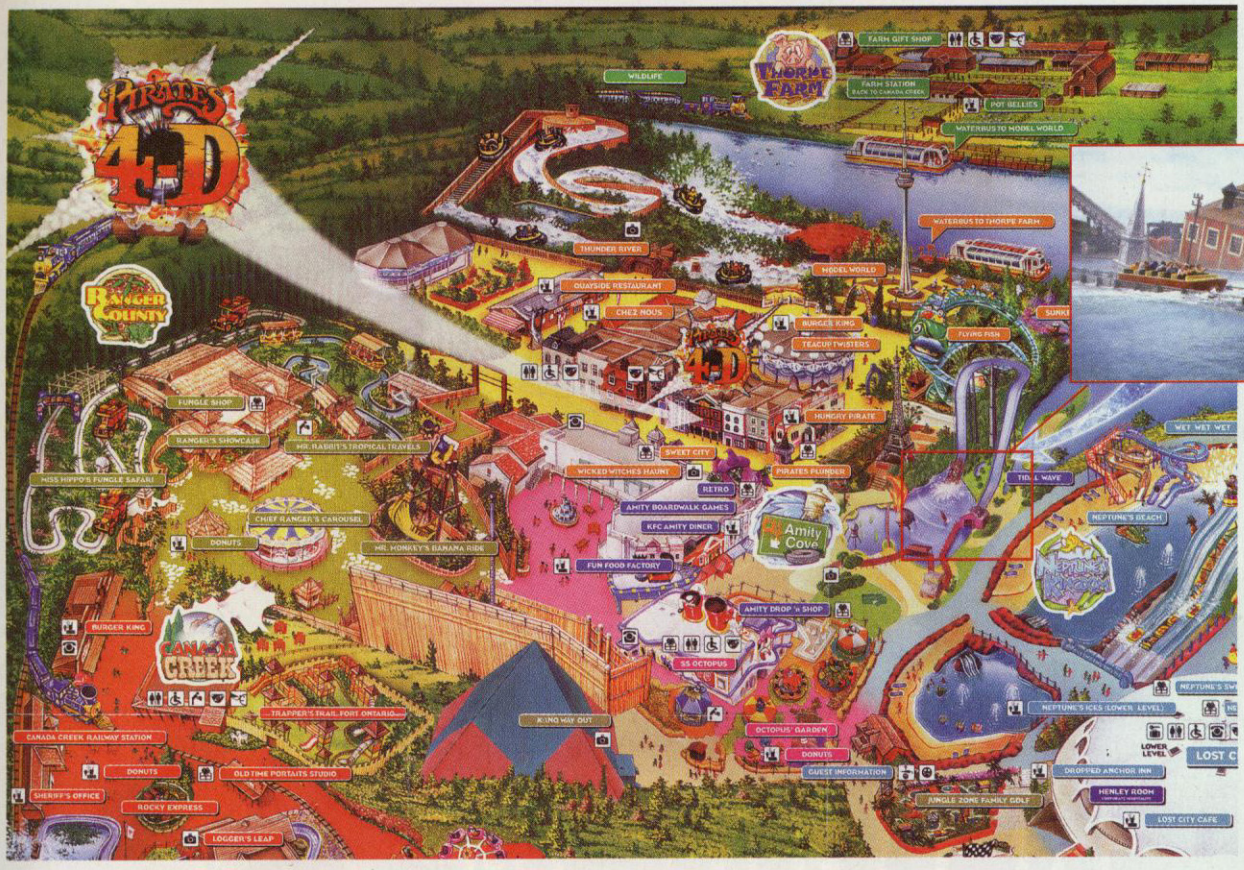
Ich bin eingeschworener Fan von „Rollercoaster Tycoon" und werde es wohl auch bleiben. Es sei denn, Bullfrog stellt endlich auch eine so komplexe Wirtschaftssimulation auf die Beine, wie es Chris Sawyer 1999 mit seinem angeblich frechen Plagiat von „Theme Park" gelungen ist. Als passionierter Besucher echter Freizeitparks habe ich natürlich alle Games zum Thema exzessiv gezockt – und wo der Tycoon mit Handlungsfreiheit, massenhaft Objekten sowie umfangreichem Achterbahnbau punktete, hatte selbst das neuere „Theme Park World" bloß niedliche Grafik und Einsteigerkomfort zu bieten. Für meinen Geschmack ein bisschen zu wenig!

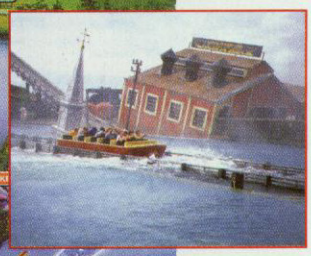
Steffen

In meiner Freizeit will ich spielen, nicht arbeiten – was war der Konstruktionspart in „Rollercoaster Tycoon" fitzelig! Und dann die Macken im Gameplay: Es darf doch nicht angehen, dass ich einen Berg vor dem Parkeingang aufschütten kann, um die Besucher einzusperren. Ebenso wenig sollte es erlaubt sein, das Personal im See zu versenken, um sich die Gehälter zu sparen. Da lobe ich mir „Theme Park World", wo sich im Handumdrehen ein nettes Digi-Disney samt selbst entworfener Attraktionen aus der Festplatte stampfen lässt. Wenn der Nachfolger jetzt mehr Spieltiefe bei noch mehr Komfort verspricht, dürfte ihm der Erfolg gewiss sein.

Dazu Karl Fitzhugh: „Um das zu realisieren, wären signifikante Änderungen an der Grafikengine nötig gewesen – und dafür bleibt uns keine Zeit. Statt dessen konzentrieren wir uns auf die Optimierung, damit das Spiel schon ab einem P233 wirklich flüssig läuft. Und immerhin gibt es ja Unterführungen, welche die einzelnen Parkbereiche verbinden." Außerdem ist der launige Camcorder-Modus wieder mit von der Partie: Aus der Ich-Perspektive lassen sich alle Attraktionen testen und man darf Fotos für Postkarten schießen, die als E-Mail verschickt werden können.

Wichtiger als Tunnels ist bei der Achterbahnkonstruktion ohnehin die Übersicht und da soll eine verbesserte Zoomfunktion (bis hin zu einer Gesamtansicht aus luftiger Höhe) alle Schwächen des Vorgängers ausräumen. Zudem werden faule Parkbesitzer auch vorgefertigte Fahrgeschäfte in die Landschaft stellen dürfen. In die Rubrik „Komfort" fallen weiterhin die Änderungen am Benutzerinterface: Viele Icons ersetzt Bullfrog durch Textbuttons und während ein Linksklick das entsprechende Menü öffnet, kommt man per Rechtsklick direkt zu dessen wichtigstem Punkt. Bei den Attraktionen wäre das z.B. „Bauen",





Anlässlich der Päsentation lud uns Bullfrog in den „Thorpe Park" nahe des Londoner Firmensitzes ein – (k)ein Vergleich?

beim Personal hingegen „Einstellen". Noch eine gute Nachricht ist, dass der ehemals doch recht nervige Berater sich nur noch in wichtigen Angelegenheiten zu Wort meldet und auch Problemlösungen parat hat. Seine Mitteilungen lassen sich über ein praktisches E-Mail-Postfach abrufen.

Aber was wäre all das ohne ein kräftig aufpoliertes Gameplay? Nicht viel, wie auch Produzent Stuart Whyte meint: „Während es beim Vorgänger eigentlich nur darum ging, leere Flächen zu bebauen, ist nun deutlich mehr Abwechslung geboten. Das Beseitigen der Hindernisse und das Aktivieren der Rides wird Spaß und Spannung für viele Stunden garantieren!" Das Implementieren neuer Features untermauert die kühne Behauptung. So soll es neuerdings getrennte Toiletten für Männlein und Weiblein geben, Passbildautomaten oder Infostände, die Werbung für abgelegenere Attraktionen machen.

Für mehr Spieltiefe sorgen mit Eltern und Großeltern darüber hinaus neue Besucherschichten, die natürlich ganz andere Vorlieben als der Nachwuchs haben. Damit man zielgruppengerecht wirtschaften kann, werden die Statistiken kräftig erweitert. In Sachen Personal geht es ebenfalls komplexer zu; nicht bloß, was die bereits erwähnte Ausbildung betrifft. Daneben erhalten die Angestellten während ihrer Tätigkeiten nun Erfahrungspunkte und arbeiten so immer effizienter – vorausgesetzt, man passt auch die Gehälter individuell an die Qualifikation an, sonst drohen Streiks.

„Was Theme- von Sim-Games unterscheidet? Unsere machen mehr Spaß!"
Karl Fitzhugh, Associate Producer

Verzichten müssen wir lediglich auf den Online-Modus. Laut Karl Fitzhugh kein Beinbruch: „Die Möglichkeit, eigene Parks ins Internet zu stellen oder die anderer Spieler zu besuchen, wurde leider kaum genutzt." Es ist also sicher vernünftiger, statt dessen lieber das eigentliche Spiel zu perfektionieren. Nur so kann Bullfrog zu Beginn nächsten Jahres den beliebten Konkurrenten „Rollercoaster Tycoon" am (Jahr-)Markt überholen. (st)

Die wichtigsten Neuerungen

* Karriere vom Assistenzmanager zum Firmeninhaber
* 15 Missionen mit deutlich ansteigendem Schwierigkeitsgrad
* Parkbereiche und Sonderattraktionen zum Freispielen
* lernfähiges Personal, neue Berufe
* neue Besuchergruppen mit unterschiedlichen Ansprüchen
* komplexerer Finanzbereich inkl. Aktien
* überarbeitetes Interface, verbesserte Zoomfunktion
* kein Online-Modus mehr

Theme Park AG

HERSTELLER:	Bullfrog/EA Games
GENRE:	Wirtschaftssimulation
ERSCHEINT:	Februar 2001
ONLINE-INFO:	www.bullfrog.com

AGE of EMPIRES II

THE CONQUERORS EXPANSION

Alle Feldherren warten auf das erste Add-on zum Megaseller. Sogar Hunnenkönig Attila, der dem römischen Imperium endlich zeigen möchte, was ein echter Barbar drauf hat…

Derart aufwendig gestaltete Iso-Landschaften kannte man bislang nur von Eigenkreationen aus dem Editor

Auch knapp ein Jahr nach der Veröffentlichung ist die Begeisterung für Aufbau- und Echtzeitstrategie à la Microsoft ungebrochen: AoE 2 findet sich nach wie vor auf den Spitzenplätzen der Verkaufs- und Lesercharts. Damit das so bleibt, schiebt man diesen Herbst die „Erweiterung für Eroberer" nach – wir durften schon mal vorab mit der Betaversion spielen.

Vier neue Kampagnen finden sich auf der Zusatz-CD, eine davon mit historischen Entdeckerszenarien. Hier erlebt man etwa die Windland-Saga mit oder kämpft an der Seite von William dem Eroberer bei Hastings gegen die Angelsachsen. Alle regulären Kampagnen hingegen erstrecken sich wieder über einen größeren Zeitrahmen und bieten eine fortlaufende Story. Dabei hat Chefdesigner Bruce Shelley seinem Ruf als Kenner der Geschichte einmal mehr alle Ehre gemacht: Ob sich Aztekenkönig Montezuma mit Pfeil und Bogen den Donnerbüchsen der Europäer entgegenwirft oder Attila die Römer piesackt, stets ist korrekte Historie angesagt – nachzuprüfen in jedem Lexikon.

Spielbares Geschichtslexikon

Trotz weiterhin einstellbarem Schwierigkeitsgrad hatten wir am neuen Stoff allerdings etwas mehr zu knabbern. Klar, wenn gleich fünf neue Zivilisationen mit eigenen Outfits, Gebäuden und Spezialeinheiten auflaufen und selbst die Stärken und Schwächen der alten Truppen zum Teil verändert wurden (z.B. bewegen sich die Samurais nun schneller und der Angriffsbonus gegenüber anderen Einheiten wurde erhöht). Zudem wurde der Technologiebaum um interessante Erfindungen wie die Kräutermedizin erweitert.

Grafisch entführen uns die Ensemble Studios diesmal ebenso in verschneite Iso-Landschaften wie auch tropische Gefilde, wo die Jagdsaison auf Truthähne, Wildpferde oder auch Jaguare eröffnet wird. Da hinterlassen Soldaten Fußspuren im Schnee, an den Häusern hängen Eiszapfen, Statuen zieren die Dörfer und Burgen sind mit eigenem Turnierplatz ausgestattet. Nicht ganz so glaubwürdig fanden wir lediglich, dass Arbeiter selbst in verschneiten Gebieten mit freiem Oberkörper unterwegs sind.

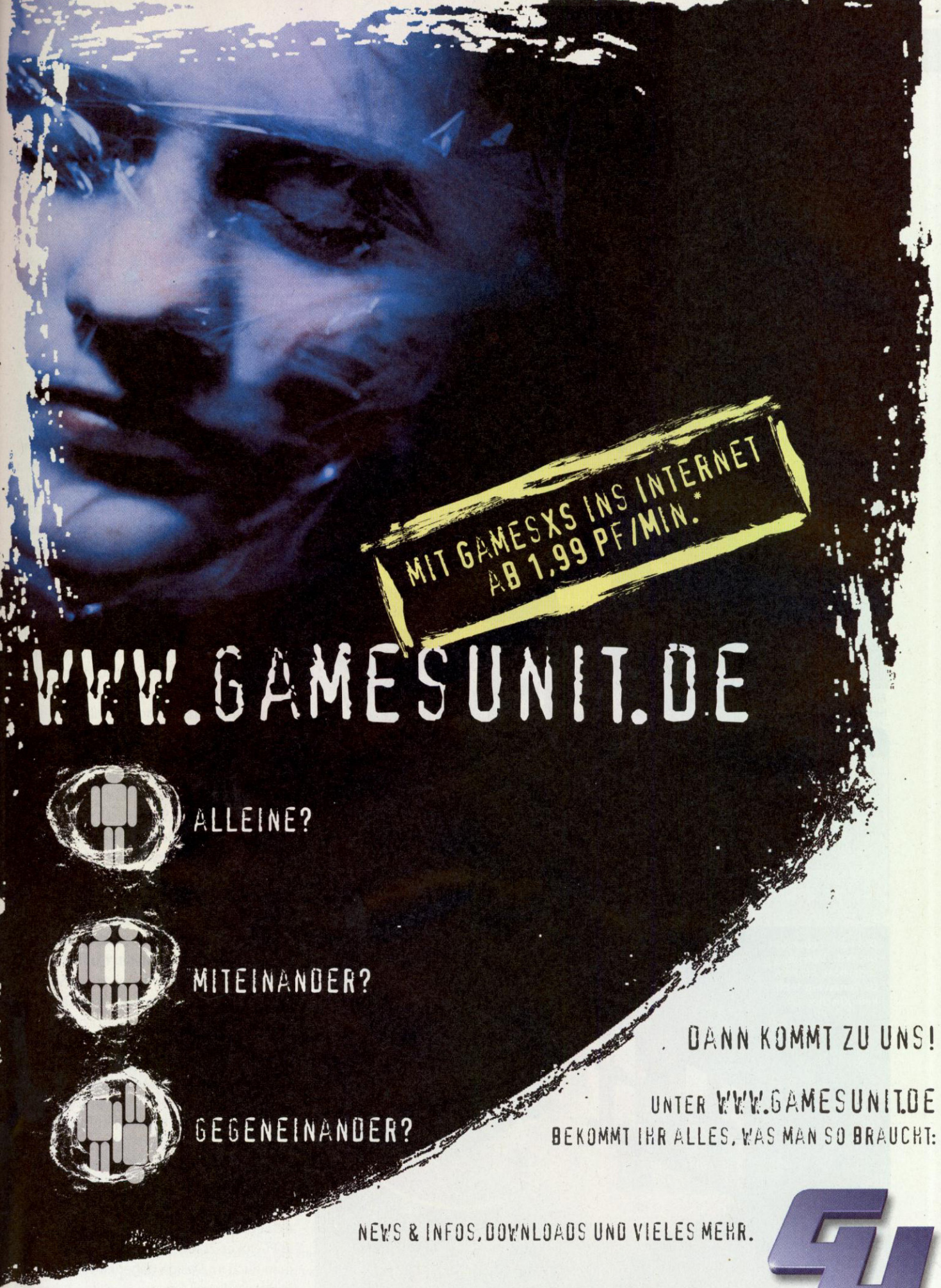
Gute Aussichten trotzdem, zumal die Beta ausgesprochen stabil lief. Daher würde es uns schon sehr wundern, wenn die Eroberer nicht auch die Herzen der hiesigen Fans erobern könnten. (tk)

Die neuen Gebäude der Azteken sind gewohnt detailgetreu in Szene gesetzt

Spielbare Geschichte: Nach dem Turniersieg über König Sanchos beste Kämpfer erhält der Spanier El Cid ein Pferd als Geschenk

AoE 2: The Conquerors Expansion

HERSTELLER:	Ensemble Studios
GENRE:	Aufbau-/Echtzeitstrategie
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.microsoft.com/games/age2



Produktinfo 009

*1,99 PF/MIN. IN DER ZEIT VON 0–8 UHR, RESTLICHE ZEIT 3,99 PF/MIN., MONATLICHE GRUNDGEBÜHR 9,90 DM

DIE SIMS™ TOTAL

Mehr Spiel- und Lebensraum für die eigenwilligen PC-Bewohner: Neben einem Add-on kündigt Maxis für 2001 eine ganz neue Sim-Welt an!

Das volle Leben

Zwölf Wochen lang in Folge belegten *Die Sims* Platz eins der Media Control Charts, ein Riesenerfolg. Klar, dass die Fans des Hauptprogramms jetzt mehr wollen. Und getreu dem amerikanischen Originaltitel „Livin' Large" sollen sie das auch bekommen, denn mit dem Add-on steht ihnen eine Art „Sims XL" ins Haus. Der deutsche Name klingt daneben schon beinahe nach biederer Soap – dabei verzichtet der Hersteller hier sogar teilweise auf die puritanischen Scheuklappen: *Das volle Leben* wird sich unter anderem auf einem rosa Lotterbett abspielen, das durch eingebauten Vibrator und der Option „im Bett spielen" willigen SIMulanten auf lustvollerem Wege zu Kindersegen verhelfen soll als die bisherige Klapperstorchvariante. Überhaupt tun sich für die alltagsgestressten Sims neue Welten auf: Neben geruhsamen Ferien warten haarsträubende Abenteuer. So ist das Teleskop für den frisch gebackenen Sterngucker zunächst ein Traum, das folgende Kidnapping durch Aliens eher ein Trauma. Oder wie wäre es mit einer im Second-Hand-Shop erworbenen Lampe, die nach erfolgter Grundreinigung einen waschechten Dschinn ausspuckt? Oder mit Cocktails aus dem Chemiebaukasten für Mr. Jekyll und Sim Hyde? Sogar der virtuelle Sensenmann wird mit von der Partie sein, für bizarre Intermezzi ist also gesorgt.
Für ungeahnte Berufsperspektiven werden dagegen fünf neue Karrieren wie die vom Straßenmusiker zum Mega-Popstar, vom Caddie zum Party-Schnorrer oder vom Seelsorger zum Sektenführer bürgen. Darüber hinaus sind 15 neue Sims auf Ihrer Festplatte gebucht, darunter Adelige, Monster oder irre Wissenschaftler. Dem Ziel, ein „surrealistisches Spiegelbild unseres Lebens" (O-Ton Sim-Vater Will Wright in PC Joker 2/2000) zu erschaffen, will man auch im Design näher kommen: vom mittelalterlichen Schloss über den Retro-Look der 50-er und 60-er Jahre bis hin zum kitschigen Las-Vegas-Stil.

Ein Vibrator für Elvis Presley: das rosa Himmelbett im Las-Vegas-Stil

Die vollen Fakten

* 15 neue Sims (plus NPCs wie Flaschengeist oder Sensenmann)
* 15 neue Objekte
* 5 neue Karrieren
* 50 neue Jobs
* 3 neue Baustile
* 53 neue Wand- und Bodentexturen
* 109 neue Einrichtungsgegenstände

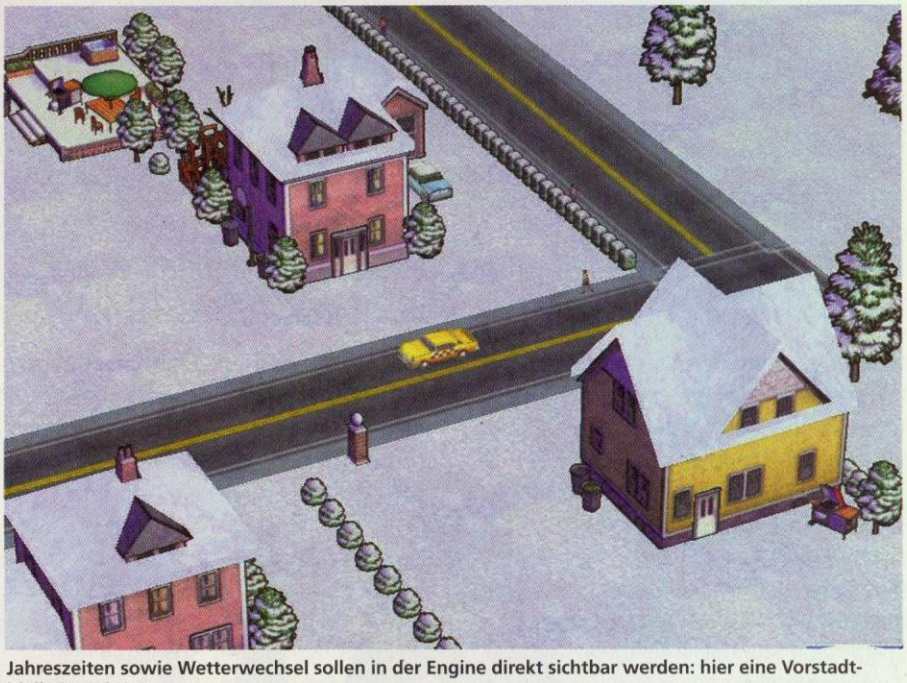
Freakshow: Boris Karlov hat ebenso für die neuen Sims Modell gestanden wie Aladins Flaschengeist

Das volle Leben auf Deutsch: Von der Lederhose bis zum Gartenzwerg fehlt kein Klischee

SimsVille

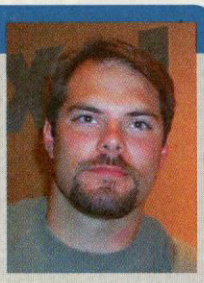
...heißt das nächste Projekt, mit dem Maxis das Makro-Städte-Management der *Sim-City*-Reihe mit dem persönlichen Mikrokosmos von *Die Sims* verschmelzen will. Der Spieler wird also eine Siedlung gründen, Straßen bauen und für die passende Infrastruktur sorgen dürfen. Bloß werden die diversen Gebäude diesmal nicht von anonymen Einwohnermassen behaust, die dem PC-Bürgermeister lediglich durch Zeitungsmeldungen oder Streiks ihren Willen kundtun. Vielmehr sollen einzelne Familien mit ihrem individuellen Lebensstil das Gesicht ihres Viertels prägen – und umgekehrt.
Das bedeutet, dass sich etwa Yuppies angewidert zeigen werden, wenn sie beim Joggen durch die Nachbarschaft an einer Veranda vorbeilaufen, auf der gerade eine „faule" Familie ihr Bierchen schlürft. Oder Jazz-Fans werden den neuen Musik-Klub lieben, das gesetzte Ehepaar aus dem Nebenhaus dagegen wird die Flucht ergreifen und seine Kaufkraft den örtlichen Läden wegen Lärmbelästigung entziehen. Maxis verspricht ein Maximum an Autonomie für die Anwohner und somit Flexibilität für den Spieler – soziale Beziehungen soll man entweder nur anstoßen oder selbst kontrollieren können.
Schön auch, dass man Familien aus *Die Sims* importieren darf. Umgekehrt ist der Export ganzer Nachbarschaften aus SimsVille in kommende Versionen von *Sim City* angekündigt. Wir sind schon wirklich gespannt, wie und ob die umfassende Vernetzung bisher widersprüchlicher Spielkonzepte zu einem großen Ganzen gelingt. Der erste Schritt in diese Richtung wird im Frühjahr auf Ihrem PC gemacht.
(mt)

SimsVille als Mischung aus hardwarebeschleunigter 3D-Umgebung und 2D-Sprites: räumliche Perspektive mit Aquarell-Charme



Jahreszeiten sowie Wetterwechsel sollen in der Engine direkt sichtbar werden: hier eine Vorstadtidylle im Schnee

Nachgefragt bei Produzent Kevin Hogan



?: Ein Mix aus „Sim City" und „Die Sims" scheint eine brillante Idee zu sein, birgt aber sicherlich auch die Gefahr, die Konzepte beider Serien zu verwässern...
K.H: *Wir wollen nichts verwässern, sondern etwas völlig Neues erschaffen – indem wir dem Spieler einerseits mehr Kontrolle als in „Sim City" geben, ihn andererseits aber erheblich stärker in Gesamtzusammenhänge einbinden als in „Die Sims".*

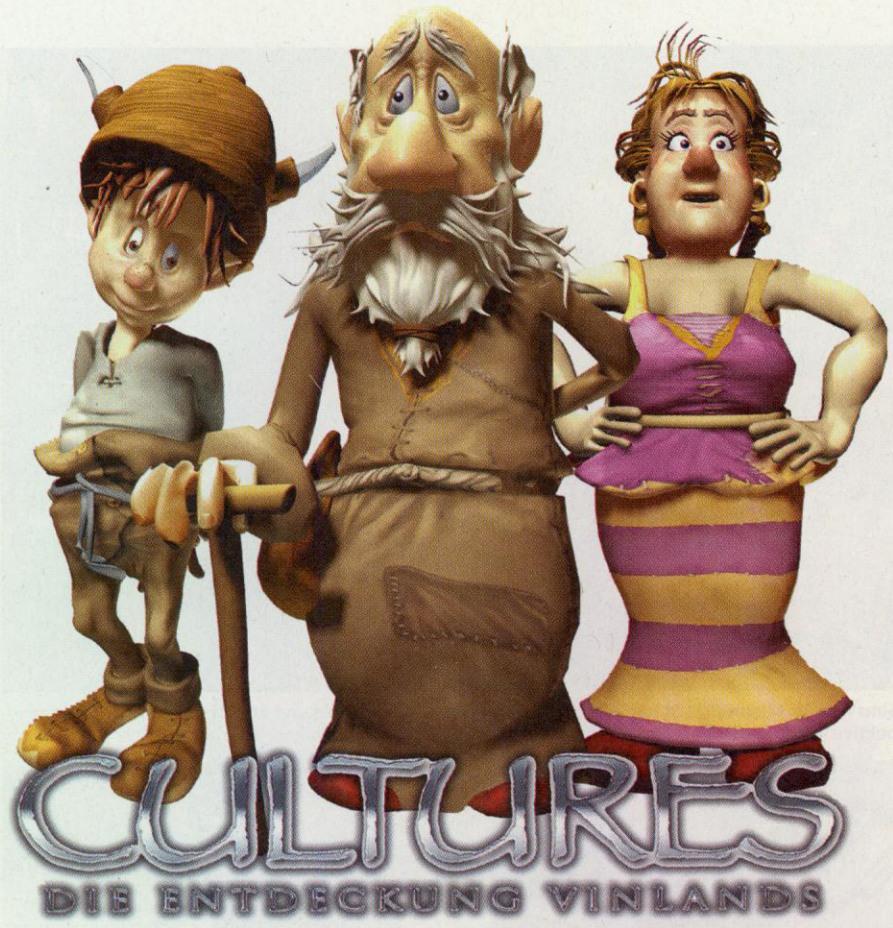
?: Das ist ja auch alles erst der Anfang, Sie haben große Pläne mit der Sims-Reihe. Ein erfolgreiches Konzept in einer zunehmend von Action-Games beherrschten PC-Welt?
K.H: *Ich bin überzeugt, dass positive und konstruktive Spielaspekte vielen Menschen mehr Befriedigung verschaffen als bloße Zerstörung. Das Potenzial der Serie ist in dieser Hinsicht riesig und der Erfolg gibt uns Recht.*

Die Sims: Das volle Leben

HERSTELLER:	Maxis/Electronic Arts
GENRE:	Add-on zur Lebenssimulation
ERSCHEINT:	September 2000
ONLINE-INFO:	www.thesims.com/de

SimsVille

HERSTELLER:	Maxis/Electronic Arts
GENRE:	Aufbaustrategie/Lebenssimulation
ERSCHEINT:	2. Quartal 2001
ONLINE-INFO:	www.sim-planet.de



In einigen Missionen trifft man auch auf kriegerische Stammesbrüder

Die hellen Gebiete zeigen an, wo die Geländebeschaffenheit Bauprojekte zulässt

Mit „Catan – Die erste Insel" landete Funatics zumindest einen Achtungserfolg, jetzt lösen sich die Mülheimer von Brettspielvorbildern, um den Siedlern Konkurrenz zu machen!

Cultures erzählt die an historische Begebenheiten angelehnte vage Geschichte eines kleinen Wikingervölkchens zur ersten Jahrtausendwende, welches der Spieler durch 13 Kampagnenmissionen begleiten soll. Auf der Suche nach den sechs Stücken eines mysteriösen Meteoriten zieht es die bärtigen Krieger aus ihrem verregneten Grönland nach Südwesten, immer an der nordamerikanischen Küste entlang. Bevor sie jedoch Einzug in das gelobte (Vin-)Land halten können, wollen etliche Eskimo-, Indianer- und Mayastämme mit dem Schwert vom edlen Ansinnen überzeugt werden. Besonders die Mayas erweisen sich dabei als widerspenstig und fallen gar ins Heimatland der Nordmänner ein – die letzte Schlacht wird also vor der eigenen Haustür geschlagen.

„Frauen haben bei uns zwei Funktionen: Kinder kriegen und kochen!"

Thomas Friedmann, Geschäftsführer von Funatics

Schon der erste Blick auf das Spiel verrät, wie diese Rangeleien ablaufen: Nach bewährtem Muster wird im Iso-Gelände (nur der Untergrund besteht aus Polygonen) eine möglichst autarke Siedlung aus dem Boden gestampft, später sprechen dann die Waffen. Bis dahin jedoch gehen die niedlich gerenderten Männlein ihrem Tagwerk nach, fällen Bäume, jagen, fischen und betreiben Bergbau. Die nicht minder niedlichen Weiblein halten derweil das Haus in Ordnung. Funatics-Mitbegründer Thomas Friedmann sieht darin keine Diskriminierung: „Vor 1000 Jahren war die Arbeitsteilung noch eindeutig geregelt – der Mann jagt und kämpft, die Frau kocht und kriegt Kinder! So ist das auch bei uns."

Damit es bei Wickie nicht ganz so wie bei den Siedlern und ähnlichen Konkurrenztiteln ist, spielt in Cultures das Familienleben der kleinen Gemeinde eine entscheidende Rolle. So kann ein Arbeiter zwar auch auf der Straße schlafen und sich in einer nahe gelegenen Jagdhütte mit Würsten eindecken, deutlich erholsamer und somit effektiver ist jedoch die eigene Behausung mitsamt treu sorgender Ehegattin. Kümmert sich der Spieler dann noch durch den Bau von Töpfereien und Schreinerwerkstätten um Geschirr bzw. Möbel, erzielen das Essen und der Schlaf die maximale Wirkung – frisch gestärkt geht der Göttergatte um so länger seiner

Eine Mustersiedlung in 1024 x 768 Pixeln

1 **Die Fahne deutet es an: Hier lebt ein kinderloses Ehepaar**

2 **In den meisten Missionen bildet das Drachenboot die Hauptlagerhalle**

3 **Sehr ausführliche Informationen zum angewählten Objekt; am Benutzerinterface wird noch gearbeitet**

Arbeit nach. Diese wird ihm übrigens erst mit Erreichen eines bestimmten Alters zugeteilt. Bringt der Klapperstorch also Nachwuchs, muss das Kind zunächst rund zehn Spielminuten lang im Elternhaus aufwachsen, ehe es mit den Aufgaben eines Erwachsenen betraut werden kann.

Diese hübschen Details lassen die genreübliche Hektik zugunsten der Langzeitplanung in den Hintergrund treten, erfordern jedoch auch eine beträchtliche Einarbeitungszeit. Ergo werden sich angehende Jünger Odins auf stolzen 20 Tutorialkarten austoben dürfen. Zudem bieten jeweils ebenso viele Solo- und Multiplayer-Szenarien genug Möglichkeiten, den Umgang mit über 30 verschiedenen Berufen zu meistern. Apropos Meister: Erwirbt eine Figur durch Fleiß den Meisterbrief einer Zunft, kann sie umgeschult und je nach Bedarf im alten und neuen Job eingesetzt werden. Damit trotz dieser Vielfalt die Übersicht nicht verloren geht, lassen sich auf Knopfdruck jederzeit sämtliche Untertanen auflisten und nach verschiedenen Kriterien sortieren.

„Auch das Gallierdorf steht für eine kleine Gemeinschaft starker Individuen."

Thomas Friedmann über optische Ähnlichkeiten zur Comicfigur Asterix

Thomas Friedmann jedenfalls war beim ausgedehnten Probespiel kaum zu bremsen: „Du findest keinen aktiven Töpfer? Kein Problem, einfach in der Hierarchie einen Schritt zurückgehen und voilà – ein Lehmsammlermeister, der beide Berufe beherrscht!" Bis man jedoch wirklich alle Kniffe wie z.B. die Brandrodung durch Pioniere oder das strategisch geschickte Eingehen und Brechen von Bündnissen erlernt hat, dürfte trotz aller Hilfestellungen einige Zeit vergehen. Die Mülheimer Entwickler rechnen denn auch mit einer durchschnittlichen Kampagnendauer von 50 Stunden. Natürlich wollen währenddessen auch Auge und Ohr verwöhnt werden, dementsprechend groß ist der betriebene Aufwand bei der Präsentation. Die in dieser Hinsicht praktisch fertige Vorabversion überzeugte vor allem durch ihre lebendig wirkende Landschaftsgrafik, welche in einer Maximalauflösung von 1600 x 1200 Bildpunkten dargestellt werden kann. Diese Entfernung (für jede Auflösung existieren nochmals zwei Zoomstufen) bietet zwar die größtmögliche Übersicht, doch wirken Mensch und Tier ziemlich winzig.

Optimal dürfte der Wuselfaktor etwa bei

Die Konkurrenz schläft nicht

Die Siedler 4
Im **November** starten die Genre-Erfinder von Blue Byte zum vierten Mal durch: Das computergesteuerte „dunkle Volk" soll drei spielbare Nationen auf Trab halten, wobei der Trend weg von der Echtzeitstrategie und zurück zum traditionellen Siedeln geht. Auch die zoombare und völlig neu gerenderte Grafik wirkt weniger steril als beim Vorgänger, Fans der Teile eins und zwei dürfen also gespannt sein.

Die Völker 2
Evolution statt Revolution hat sich Jowood aufs Banner geschrieben, wenn zum **Jahresende** abermals drei Fantasy-Völker um die Vorherrschaft in nun deutlich detailreicheren Iso-Landschaften kämpfen. Neben dem überarbeiteten Diplomatiesystem sollen auch hier vornehmlich kosmetische Verbesserungen wie Tag-Nachtwechsel und viele spezifische Charakteranimationen die Spieler begeistern.

Anno 1503
Obwohl ein Prototyp der neuen 3D-Engine bereits steht (mit der Sunflowers Höhenunterschiede und somit zusätzliche taktische Aspekte in den Nachfolger zu „Anno 1602" integrieren will), ist mit dem Release nicht vor **Anfang nächsten Jahres** zu rechnen. Dann sollen neue Ressourcen den Handel ankurbeln und ein komplettes Klimamodell das Spielgeschehen entscheidend beeinflussen.

Kundschafter (hier in einer höheren Zoomstufe) werden komplett vom Spieler gesteuert und verhungern ohne seine Hilfe

Die Architektur der (derzeit noch kopflosen) Mayas ist besonders beeindruckend, leider können jedoch weder sie noch die anderen Völker in Multiplayer-Begegnungen gesteuert werden

1024 x 768 Pixeln ausfallen. Hier bevölkern noch genügend Objekte den Screen, dennoch lässt sich die Vielzahl an liebevollen Animationen (mehr als 90.000 Einzelphasen wurden gerendert!) aus nächster Nähe betrachten: Über ein Dutzend Baumgattungen wiegen sich sanft im Wind, Bären und Büffel durchstreifen die Prärie, Fischschwärme sind als Schemen in der leicht aufgewühlten See zu erkennen. Dazu gesellen sich die putzigen Hauptakteure mit ihren mannigfaltigen Tätigkeiten, was im Autor mal wieder den Voyeur herauskehrte – kaum steht die Siedlung, will man seinen Schutzbefohlenen am liebsten nur noch bei der Arbeit zusehen und den zwölf ruhigen Audiotracks lauschen.

Bis zum Release im kommenden Monat werden überdies noch etliche Sprachsamples eingebaut, unter anderem die Erzählpassagen und Missions-Briefings innerhalb der Kampagne. Auch das derzeit etwas fitzelige Benutzerinterface soll nochmals überarbeitet und weiter vereinfacht werden. Speziell die Größe der Buttons bereitet im momentanen Entwurf noch Probleme, da sie bei höheren Bildschirmauflösungen nur schwer erkennbar sind. Aufbaustrategen dürfen sich dennoch schon jetzt auf unseren ausführlichen Test der finalen Version im nächsten Heft freuen: Mülheim scheint sich zum wahren Mekka für Siedler zu entwickeln, die direkte Nachbarschaft zu Blue Byte zeigt Wirkung. (mz)

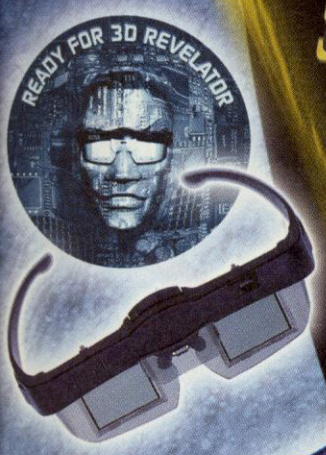
Cultures

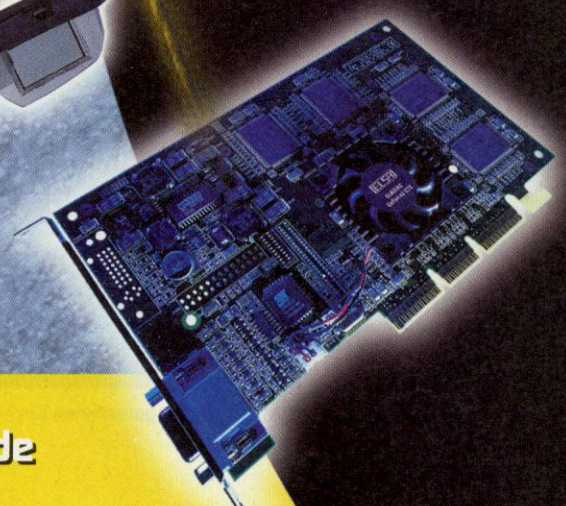
HERSTELLER:	Funatics/THQ
GENRE:	Aufbaustrategie
ERSCHEINT:	September 2000
ONLINE-INFO:	www.cultures.de

ERAZOR couldn't get any better...

GLADIAC™

GeFORCE 2 GTS





Die neueste Grafikkartengeneration von ELSA

- ELSA-Grafikpower für High-End-Gaming
- Neuester GeForce2 GTS-Prozessor
- Optional erweiterbar durch Video-In/Out-Modul
- ELSA BestSelect: bis zu drei Top-10-Spiele können optional zum Superpreis bestellt werden
- Software-DVD-Player *ELSAmovie* inklusive
- Kompatibel mit *3D REVELATOR*
- 6 Jahre ELSA-Garantie

Internet zum Ortstarif
ELSA net
www.elsanet.de

ELSA

www.elsa.de

Modems | ISDN Adapters | Networking | Videoconferencing | Graphics Boards | Multimedia Accessories | Software | Monitors

Produktinfo 016

ELSA AG · Sonnenweg 11 · 52070 Aachen · Deutschland · Infoline +49-(0)241-606-5113 · Faxline +49-(0)241-606-5199

TROPICO

Mit dem Nachfolger zu Sid Meiers „Railroad Tycoon" wäre Pop Top ja fast entgleist – ob man sich in St. Louis deshalb reif für die Insel fühlte?

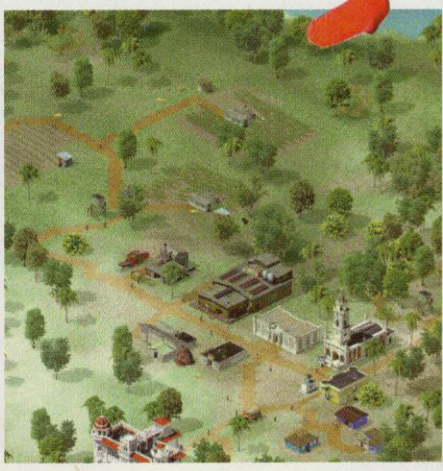
Was Anfang letzten Jahres nicht ganz perfekt war, kann Ende dieses Jahres noch nicht ganz schlecht sein: Tropico basiert auf der Entwicklungsengine von „Railroad Tycoon 2", das von uns im Januar 1999 glatte 70 Prozent erhielt. Dennoch wird die Aufbausimulation mit Eisenbahnen so viel gemein haben wie Bananen mit Apple-Computern. Statt Fahrplänen und Bahnhöfen soll man nun einen Inselstaat verwalten – und dabei kräftig in die eigene Tasche wirtschaften. Für angehende Bananenrepublikaner sind zwei Spielmodi vorgesehen. Entweder versucht man sich am ansteigenden Schwierigkeitsgrad einer fortlaufenden Kampagne oder man strickt am Machterhalt auf zufällig generierten Eilanden. So oder so wird der PC-Despot alle Register ziehen und mal den gnadenlosen Diktator, mal den gütigen Staatsmann herauskehren müssen. Dazu kommen mit Gebäudebau, Ressourcenmanagement und Tourismus mehr oder weniger übliche Bestandteile des Genres, was das Spiel von Ikarions thematisch ähnlichem „Caribbean Disaster" (unserer Vollversion der Ausgabe 9/98) deutlich abhebt – eher schon erwartet uns ein tropischer Mix aus „Sim City" und „Die Siedler".

Phil Steinmeyer, der Firmengründer von Pop Top, sieht das ähnlich: „Tropico wird so exotisch wie die Umgebung, in der es handelt. Wir wollen die besten Teile der etablierten Aufbauspiele nehmen und daraus eine Art karibisches Sim Siedler kreieren." Auch das Palmenreich kann also nur mit funktionierender Infrastruktur gedeihen, weshalb der Spieler über 100 verschiedene Gebäude aus dem Boden seiner zoom- und scrollbaren Insel stampfen darf. In Minen wird er Gold, Kupfer, Eisen, Zinn und Edelsteine abbauen können, auf Plantagen Tabak, Zuckerrohr und die unvermeidlichen Bananen anbauen. Auch Getreide und Rinder sind wichtig, stellen neben Zigarren und Rum doch saftige Steaks einen der begehrtesten Exportartikel dar.

Für all das und mehr bedarf es der passenden Gebäude. So sollen noch Kinos, Kirchen, Schulen und Krankenhäuser errichtet werden, damit das gemeine Volk es nicht gar so merkt, wenn der Mann an der Macht Gelder auf seine Privatkonten abzweigt. Dafür erweist sich auch der Tourismus als lukrative Einnahmequelle, sobald erst mal ein Flugplatz, Hotels, Souvenirge-

„Eine Art karibisches Sim Siedler"

Phil Steinmeyer, der Gründer von Pop Top, scheut keinen Vergleich mit etablierten Konkurrenzprodukten



In Minen, auf Plantagen und Rinderfarmen werden die Rohstoffe für Exportartikel wie Rum, Zigarren und Steaks produziert

Während große Banken und Paläste für Prestigegewinn sorgen, garantieren Kirchen und Kapellen den Segen geistlicher Würdenträger

1 Freudenhäuser locken zwar Touristen an, steigern aber auch die Kriminalität auf der Insel

2 Das Iso-Gelände lässt sich drehen und in mehreren Stufen zoomen

3 Das Baumenü soll für schnellen Zugriff auf alle verfügbaren Gebäude sorgen

4 Jeder der bis zu 500 Einwohner kann vom Spieler direkt mit Aufgaben betraut werden

Aus bis zu 100 verschiedenen Gebäuden soll man in einer kleinen Bananenrepublik eine funktionierende Infrastruktur aufbauen

Wolkenbeobachtung ist wichtig für Rückschlüsse auf das Wetter, denn Stürme mögen verheerende Auswirkungen haben

schäfte und Straßencafés vorhanden sind. Noch mehr Kohle lässt sich Urlaubern mit Kasinos und Freudenhäusern aus der Tasche ziehen. Doch viele Fremde bringen nicht nur Devisen, sondern auch umstürzlerische Ideen ins Land. Der kluge Diktator beugt hier mit Polizeistationen, Gefängnissen sowie Armee und Geheimpolizei vor. Die Geschichte aber zeigt immer wieder, dass man es nicht übertreiben darf. Wer sich aufführt wie einst Idi Amin mag bald mit einer blutigen Revolution zu kämpfen haben. Wer andererseits gleich freie Wahlen ausruft, stellt unter Umständen nur das Volk zufrieden – während er selbst abgesetzt wird. Phil Steinmeyer kennt sich da aus: „Schließlich habe ich selbst einige Jahre in Südamerika verbracht und weiß, wie es da zugeht. Allein in Bolivien gab es seit 1981 mehr als 100 verschiedene Regierungen!"

Ein weiterer interessanter Aspekt des Programms wird die persönliche Betreuung von rund 500 Untertanen. Jeder Einzelne kann mit Aufträgen überhäuft werden. Die Männchen und Weiblein ergreifen 50 Berufe wie Maurer, Minenarbeiter oder Farmer und arbeiten unterschiedlich effizient – abhängig von der vorherrschenden Regierungsform einerseits und 50 individuellen Attributen wie Intelligenz, Stärke oder politischer Gesinnung andererseits. Viel spielerisches Potenzial also, von dem die ersten Bilder allerdings noch wenig erahnen lassen. Immerhin sieht die Grafik aber manierlich aus und bietet Zoomstufen vom großen Inselblick mit vorüberziehenden Wolkenformationen bis heran an einzelne Iso-Gebäude, wo man dem hübsch gerenderten Volk beim Malochen zusehen kann.

Bis Weihnachten dürfen wir uns darüber hinaus auf spielentscheidende Wetterlagen freuen: Während kleine Regenschauer die Ernte sprießen lassen, sollen sich Wirbelstürme oder Springfluten katastrophal auf das Bruttosozialprodukt und damit die Steuereinnahmen auswirken. Egal, denn im deutschen Schnee ist karibische Sonne immer willkommen, selbst wenn sie nur auf dem Monitor erstrahlt.

(Derek dela Fuente/rf)

Tropico

HERSTELLER:	Pop Top
GENRE:	Aufbausimulation
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.tropico.com

kicker FUSSBALLmanager 2

Die EM ist Geschichte, das deutsche Nationalteam am Boden und die Bundesliga vor der neuen Saison. Das PC-Game zum Neuanfang liefert Heart-line im Oktober.

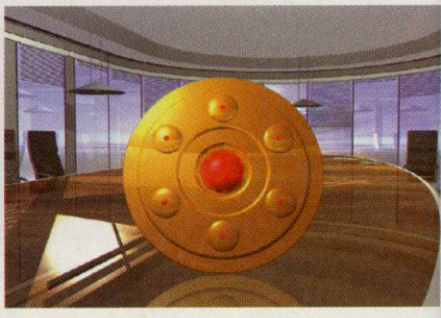
Wenn Rummenigge Nationalmanager, Völler Interims-Chef und Daum Bundestrainer in Wartestellung ist, dann mag das für Fans und Spieler eine ungewohnte Situation sein. Doch die Profis bei Heartline kann so schnell nichts überraschen, sie sind ja schon fast so lange wie Loddar im Geschäft: Für Software 2000 entwickelten Werner Krahe, Andreas Niedermeier und Jens Onnen einst die klassische Serie um den „Bundesliga Manager", derzeit arbeiten sie am dritten Genrebeitrag für ihre eigene Firma. Wir haben die Jungs in ihrer Programmierkabine in Poing bei München besucht.

Andreas empfing uns gleich mit einer interessanten Neuigkeit: „In Zukunft wollen wir zwei Schienen fahren. Natürlich wird unser Fußballmanager weiterhin reichlich an Komplexität gewinnen, wobei wir die Spieltiefe auf die Spitze treiben. Um auch Gelegenheitsspielern und Neulingen den maximalen Spaß zu vermitteln, planen wir einen speziellen Schwierigkeitsgrad, der sich hauptsächlich auf die spaßigen Elemente konzentriert. Dieser Einsteigerlevel soll dann voraussichtlich im nächsten Jahr zu einem eigenständigen Produkt, der Kicker Fun Edition, weiterentwickelt werden." Doch diesen Herbst betritt erst mal der Kicker Fußballmanager 2 mit vielen Neuzugängen den Digi-Rasen.

Dass auch optische Verbesserungen eine Rolle spielen, demonstrierte uns Andreas anhand der Spielszenen, die nach wie vor nicht in 3D dargestellt werden. Aber: „Damit die Kicker realistischer aussehen, haben wir sie gerendert, ehe sie dem Leder dann auf dem Iso-Feld als Sprites nachjagen. Die Auflösung wird auf 800 x 600 Pixel hochgeschraubt, selbst Wettereinflüsse wie Regen und Schnee oder rotierende Bandenwerbung muss man nicht länger missen." Am auffälligsten ist jedoch die Oberfläche im Stil von Windows, auf der sich einzelne Fenster mit den Begegnungen frei positionieren lassen. So kann man beliebig viele Partien gleichzeitig verfolgen, neuerdings sogar aus unterschiedlichen Ligen.

Trotz des stufenlosen Zooms macht das allerdings nur bei bis zu etwa 16 Matches Sinn. Schließlich können bzw. wollen über diverse Klappfenster auch relevante Infos abgerufen werden: Laufpensum, Torschüsse, Kondition der einzelnen Profis usw. lassen sich so auf einen Blick erfassen. In der Gegenüberstellung der Raumverteilung sind zudem schnell Lücken im System erkennbar, die der Manager dann

Marketing in Perfektion: Auf diesem Screen ist neuerdings auch die Zufriedenheit der Werbepartner abzulesen



Das Ziel jedes Managers: die Meisterschale

Über einblendbare Menüs hat man nun auch während der Begegnungen Zugriff auf so ziemlich alle Statistiken und Aktionsmöglichkeiten

Die Windows lassen sich völlig frei und in beliebiger Größe platzieren

Die praktische Zoom-Funktion ist wieder mit von der Partie

Auf Wunsch werden die Fenster mit Liveschaltungen aber auch automatisch auf dem Screen angeordnet

schließen kann. Überhaupt fehlt es nicht an Handlungsmöglichkeiten über diese einblendbaren Menüs. Da wird bequem ausgewechselt und die Taktik geändert – ebenso gut kann man Einfluss auf den Umsatz der Imbissbuden im Stadion nehmen oder Zuschauerausschreitungen unterbinden. „Umfragen haben ergeben, dass unsere Kunden auch während der Begegnungen diese Flut an Informationen und Aktionsmöglichkeiten wünschen.
Eine prima Gelegenheit zu beweisen, welche Unmengen an Daten bei uns wirklich ständig im Hintergrund berechnet werden", erläuterte Andreas.
Im Anschluss demonstrierte uns der Veteran des Computerfußballs ein paar der spielerischen Neuerungen. So hat man bei den taktischen Einstellungen nun zusätzlich die Wahl, Zeit zu schinden oder volles Risiko mit einem stürmenden Torwart zu laufen. Und zur Halbzeit warten in der Kabine u.a. tief gehende Einzelmotivation und ein Masseur auf die Spieler. Um Ermüdungserscheinungen individuell zu behandeln, dürfen dessen Dienste über die 15 Pausenminuten auf die Schützlinge verteilt werden. Selbst an deren leibliches Wohl wird mit Müsliriegeln nebst isotonischen Durstlöschern gedacht. Besonders witzig fanden wir das eigenhändige Aufbrühen des Pausentees:

„Kurt war wohl wegen des Comic-Maskottchens nicht der erhoffte Erfolg – Fußball ist in Deutschland eine ernste Angelegenheit!"

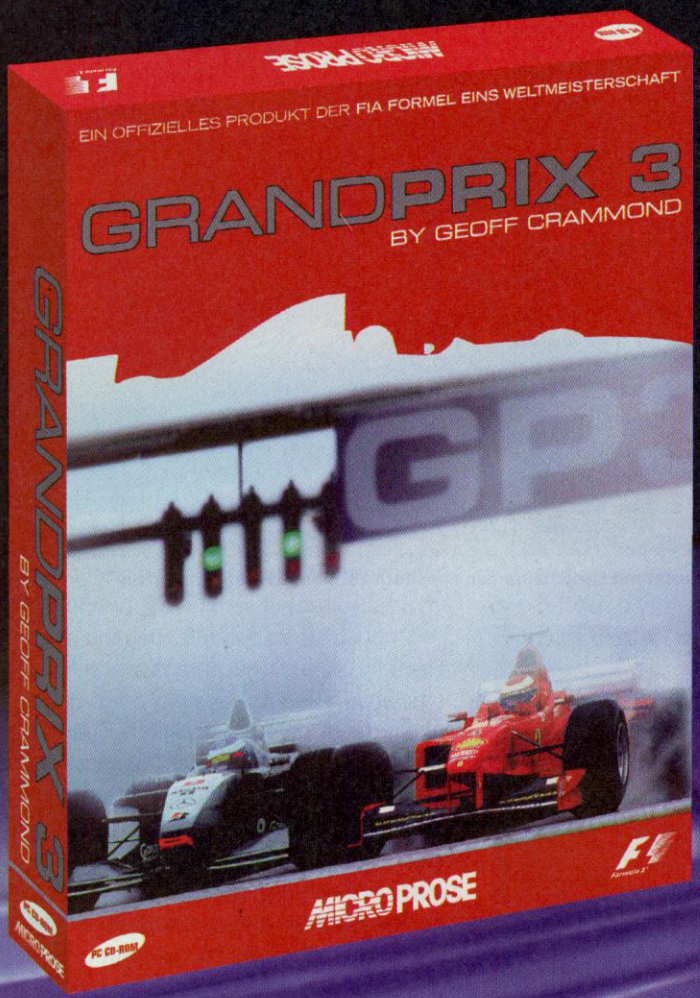
Andreas Niedermeier, Geschäftsführer von Heart-line

Über Schieberegler bestimmt man das Mischverhältnis von Kräutern, Rum sowie Elektrolyten. Na denn, Prost!
Derart gestärkt sollen die Ledertreter dann auch deutlich cleverer agieren. Zur Unterstützung der KI sind editierbare Spielzüge (keine Standardsituationen) geplant, welche die Truppe beim Auftreten einer vergleichbaren Situation auf dem Rasen automatisch umsetzt. Was den Trainingsbereich angeht, will man ihn hinsichtlich der Auswirkungen der einzelnen Einheiten transparenter gestalten. Zudem kommen nicht nur drei neue Trainingslager hinzu, man darf im Rahmen des Stadionausbaus auch ein eigenes in die Landschaft stellen.
Blieben noch die Feinarbeiten am Handling zu erwähnen. Beispielsweise lassen sich die sogenannten Action-Control-Buttons, mit denen man die Kicker während der Partien direkt dirigieren kann, jetzt auch mittels Joystick bedienen. Mehr Komfort versprechen außerdem fünf Spezialbuttons, die sich mit häufig verwendeten Menüs belegen lassen. Last, not least wird auch das vom „Bundesliga Manager" bekannte Warnsystem reaktiviert. Es weist den User auf Versäumnisse hin und führt ihn per Mausklick direkt zu den Problemzonen.
Tatsächlich sind noch mehr Neuheiten angekündigt, etwa ein EM/WM-Modus. Die beste Nachricht lautet also: Mag unser Nationalteam auch noch Jahre für den Neuaufbau brauchen, PC-Fans erwartet bereits im Oktober ein Spiel auf höchstem Niveau! (st)

Kicker Fußballmanager 2

HERSTELLER:	Heart-line
GENRE:	Fußballmanagement
ERSCHEINT:	Oktober 2000
ONLINE-INFO:	www.heart-line.de

Mit dem Joker auf die Pole



Die beste Rennsimulation aller Zeiten für jeden neuen Abonnenten

EBENFALLS ERHÄLTLICH:

Verkehrssimulation
Test in PCJ 4/00

Spielesammlung
Test in PCJ 5/00

Einfach Abo-Karte ausfüllen und einsenden!

Haben Sie noch Fragen?
Dann rufen Sie doch an:

08106/89 96 01

Verlangen Sie die Aboverwaltung!

Abonnenten aufgepasst!
Bei Verlängerung Ihres Abonnements erhalten Sie als Dankeschön ein exklusives Treuegeschenk!

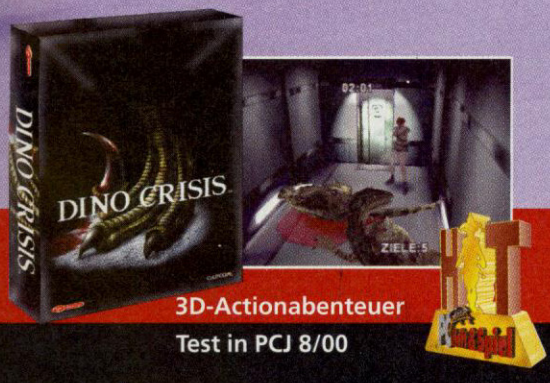
Ihre Abo-Vorteile

- Eine der abgebildeten Top-Prämien (Spiele in deutscher Vollversion) als Dankeschön für jeden von Ihnen geworbenen Abonnenten!
- Auch Freunde, Familienmitglieder und andere Nichtabonnenten können neue Abonnenten werben – lassen Sie sich doch einfach von jemandem werben und behalten die Prämie selbst!
- Im Abo sparen Sie mehr als 15,– DM gegenüber dem Einzelkauf: Nur 91,– DM* anstatt der am Kiosk üblichen 106,80 DM!
- Sie erhalten zuverlässig, schnell und portofrei alle 12 Ausgaben eines Jahres per Post!
- Jede Ausgabe wird mit zwei CD-ROMs und zumindest einer tollen Spiele-Vollversion (oft sogar mehreren) sowie den neuesten Demos, Videos, Patches und Goodies geliefert!

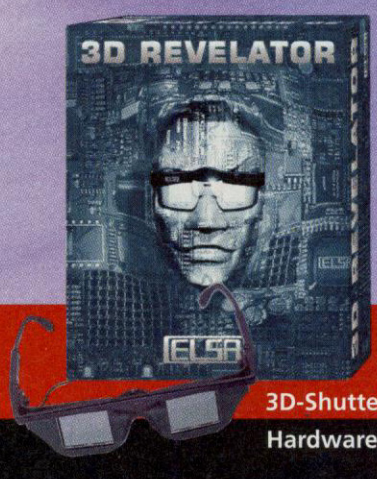
* Bei Lieferung ins Ausland: 100,– DM
Bedingungen siehe Impressum

Achtung!

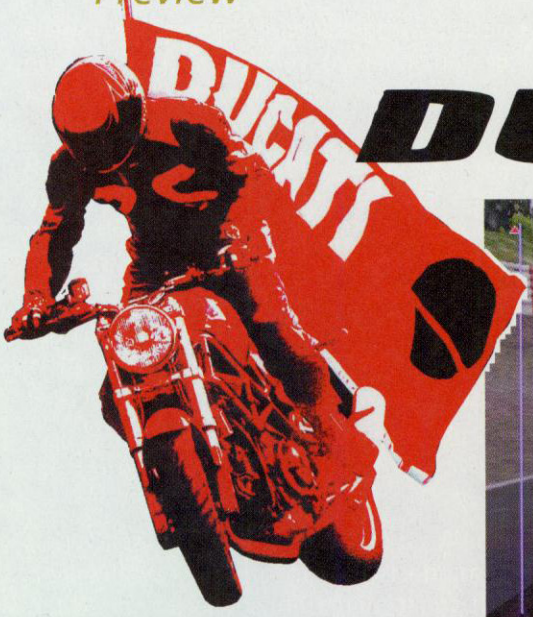
Prämienempfänger und Abonnent dürfen zwar nicht ein und dieselbe Person sein, doch können auch Nichtabonnenten (Freunde, Verwandte usw.) neue Leser werben! Bedingung ist lediglich, dass der neu geworbene Abonnent nicht bereits im letzten Jahr ein Prämienabo abgeschlossen hat.



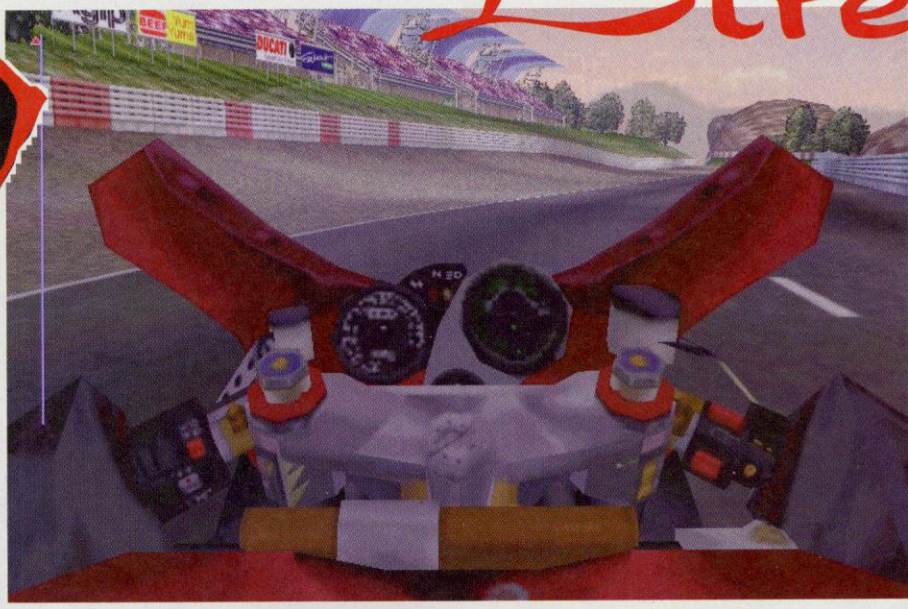
3D-Actionabenteuer
Test in PCJ 8/00



3D-Shutterbrille
Hardware des Jahres 1999



DUCATI Life



Die Cockpitperspektive vermittelt Renngefühl, zahlreiche Objekte am Streckenrand machen das Tempo sichtbar

Was dem Bleifuß sein Ferrari, ist dem Zweiradnarren die Ducati: Acclaim bringt den Traum aller Sport-Biker auf den PC.

Ein röhrender Zweizylinder für Power aus dem Handgelenk. Ein stabiler Gitterrohrrahmen, der die Fuhre auch oberhalb von 270 km/h wie auf Schienen durch enge Kurven trägt. Eine Sitzposition wie der sprichwörtliche Affe auf dem Schleifstein. Das alles lässt sich auch mit einem Wort sagen: Ducati.

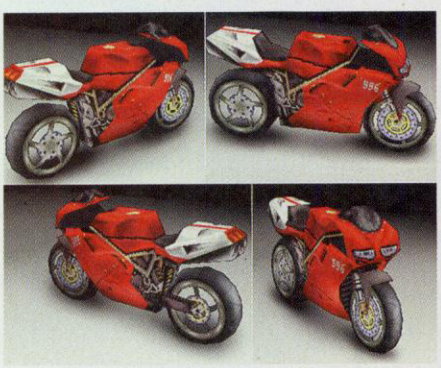
Für Otto Normalbiker mögen die schönen Italienerinnen mit Stammsitz in Bologna in Anschaffung und Unterhalt ja normalerweise ein paar Lire zu kostspielig sein, doch jetzt werden die 44 Modelle der „Duc"-Familie für einen Hunni auf dem PC fahrbar. Die Auswahl wird sich in diesem Spiel nämlich nicht auf die aktuellen Superbikes von Champions wie Mike Halewood oder Carl Fogarty beschränken, sondern auch gemäßigtere Straßenversionen auffahren – die Monster-Baureihe etwa, die Sporttourer und eine Palette von Klassikern der letzten 50 Jahre.

Rennspiel oder Lebensauffassung?

In Kontakt mit den begehrten Kultobjekten tritt man ab November über drei Spielmodi: Im Quickrace dürfen Sie auf dem Feuerstuhl Ihrer Wahl eine von acht (auch in entgegengesetzter Richtung befahrbaren) fiktiven Strecken unter die Räder nehmen, um Ihre Fahrkünste an menschlichen oder CPU-Gegnern auf Geräten aus der gleichen Periode zu messen. Als Preise winken Pokale und neue Maschinen. Noch einfacher macht es die Duell-Variante, wobei der Gewinner das Bike des Verlierers erhält. Wilder Westen in Bologna quasi.

Der Hauptevent nennt sich dann „Ducati Life Style". Hier werden Preisgelder aus Einzel- oder Ligaläufen gegen immer schnellere Kontrahenten in immer stärkere Motoren, Bremsen oder Federelemente gesteckt; ab und an ist auch ein ganz neues Motorrad drin. Hinzu kommen Investitionen in Helme und Lederkombis, was nicht nur modische Gründe hat: Durch bessere Aerodynamik und Schutzwirkung soll der Topspeed beeinflusst oder der Zeitpunkt eines Abflugs etwa beim Touchieren einer Leitplanke hinausgezögert werden. „Wir wollen, dass der Spieler Maschine und Ausrüstung als zu ihm gehörig empfindet, er soll das Lebensgefühl von Ducati, das Gefühl der Sieger erleben", umreißt Dene Landucci vom Entwickler ATD die Philosophie hinter dem Produkt.

Also sozusagen „NfS Porsche" für Motorradfans. Bleibt abzuwarten, ob die Beschränkung auf eine Marke auch bei dieser Umsetzung von der Playstation ein echtes Plus ist. Für die nötige Faszination sollte der Name Ducati jedenfalls bürgen. (Derek dela Fuente/mt)



An den Details der Polygonfahrzeuge ist noch Feinschliff vonnöten

Ausflüge ins Kiesbett bleiben kosmetisch ungesühnt: Eine Ducati verbeult man nicht mal virtuell

Ducati Life

HERSTELLER:	ATD/Acclaim
GENRE:	Rennspiel
ERSCHEINT:	November 2000
ONLINE-INFO:	www.acclaim.com

stressfrei!

www.gameit.com

GAME it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

NINTENDO 64 · DVD VIDEO · Dreamcast · PC CD · PlayStation

Escape from Monkey Island

Vom wilden Affen ist Lucas Arts nicht eben gebissen: Man spannt die Abenteurer ganz schön affig auf die Piraten-Folter…

Zwischensequenzen laufen als vorgerenderte Videos ab

Elaine erhält nach ihrer Hochzeit deutlich mehr Auftritte im Spiel und sorgt für einen Schuss Romantik

Guybrush auf Laras Spuren, die klassische Affeninsel als neumodischer Tummelplatz für 3D-Touristen? Gerüchte um Monkey Island 4 gibt es seit der letzten E3 reichlich, gesicherte Informationen und neue Screenshots erst jetzt. So wissen wir endlich Näheres über die gewohnt skurrile Rahmenhandlung:

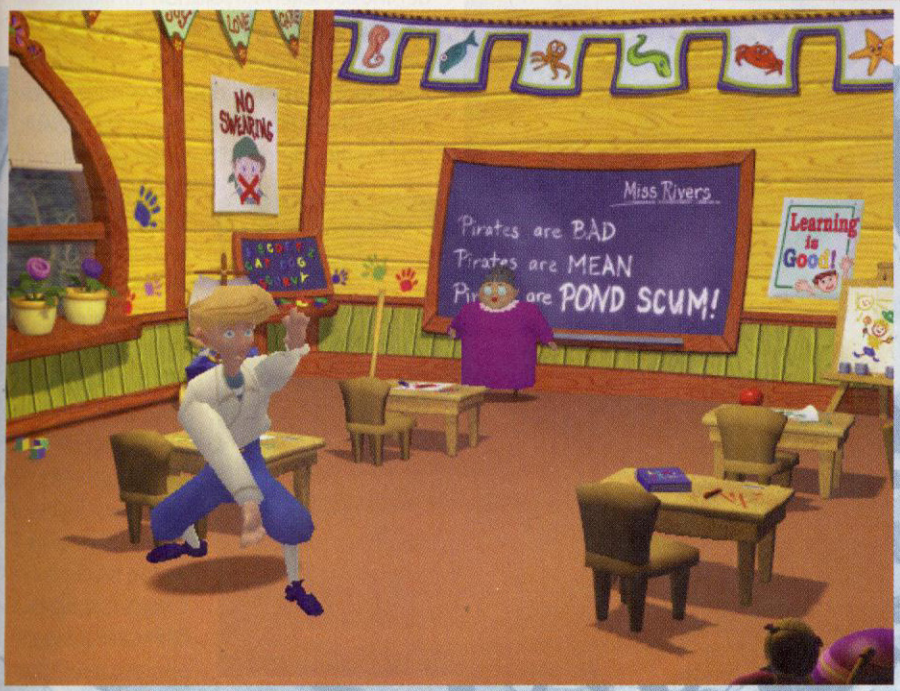
Guybrush tanzt den Grim Fandango

Nachdem Oberpirat LeChuck am Ende des dritten Teils wieder einmal einige Zombiestufen „toter" und Guybrush Threepwood glücklich mit Elaine Marley, seiner ewigen Flamme und gleichzeitig Gouverneurin der Insel, verheiratet war, darf der Spieler mit dem Antihelden nun praktisch ganz von vorne anfangen.

Als das glücklich verheiratete Paar (sie küssen und schlagen sich mit gewohnter Inbrunst) nämlich aus den Flitterwochen heimkehrt, muss es feststellen, dass Elaine während ihres Trips für tot erklärt wurde. Da Tote jedoch schlechte Regenten abgeben, wurde kurzerhand der Gouverneursposten neu ausgeschrieben – Elaines Residenz hat man gar zum Abriss vorgesehen. Dazu kommen Gerüchte, dass LeChuck wieder einmal die Gegend unsicher mache, um die „ultimative Beleidigung" zu finden. Und wer ist dieser Charles L. Charles? Einige Anzeichen sprechen dafür, dass der undurchsichtige Gouverneursanwärter und ein gewisser Zombiekapitän ein und dieselbe Person sind! Um dieses Geheimnis zu lüften (und Elaine nicht bei ihrer Kampagne für die Wiederwahl zu stören), wird Guybrush abermals auf eine haarsträubende Odyssee über schätzungsweise fünf verschiedene Inseln geschickt, wo er allerlei bekannte und neue Gesichter sieht.

Damit enden die bewährten Serienelemente allerdings auch schon. Wie bereits in unserem ersten Bericht in Ausgabe 7/00 angekündigt, halten die Leute von der Skywalker Ranch um Produzent Tom Byron an dem Ende 1998 mit „Grim Fandango" eingeschlagenen Weg fest: Der Held präsentiert sich dreidimensional und soll per Tastatur oder Gamepad durch rund 60 vorgerenderte und dann zeichnerisch nachbearbeitete Örtlichkeiten gesteuert werden. Zur Beruhigung aller Traditionalisten sei vermerkt, dass die ersten fertigen Charaktermodelle trotz ihrer Polygonnatur stark an den Cartoonstil von „The Curse of Monkey Island" erinnern. Auch die stets leicht verzerrt wirkenden Hintergründe mit ihren pastellfarbenen

Vom Zeichenbrett zum Rendermodell: Helden und Schurken auf dem Weg in die dritte Dimension



Alles wie gehabt: Guybrush muss wieder einmal die Schulbank der Piratenakademie drücken

„Wir wollen nicht das Adventuregenre retten. Wir schreiben nur ein lustiges Spiel mit einem dämlichen Piraten!"

Sean Clark und Mike Stemmle nehmen ihre Aufgabe auf die leichte Schulter

Wolkenformationen können ihre Herkunft nicht verleugnen, was zumindest den Fans des (selbst schon umstrittenen, da nicht mehr von Ron Gilbert erdachten) dritten Teils der Saga gefallen sollte.

Für die Multiple-Choice-Begegnungen mit Veteranen der Serie und ganz neuen Typen zeichnen mit Sean Clark und Mike Stemmle zwei Skripter verantwortlich, die bereits anno 1994 in „Sam & Max" bei Lucas Arts ihren abenteuerlichen Sinn für Humor unter Beweis gestellt haben. So viel Konstanz macht sich auch akustisch bezahlt: Nahezu die komplette Riege der alten Sprecher wurde wieder verpflichtet, damit der Ex-Gebrauchtschiffhändler Stan und seine Kollegen gleich an der Stimme wieder zu erkennen sind. Die Studioaufnahmen für die vorgerenderten Cutscenes sind sogar bereits unter Dach und Fach, laut Dominic „Guybrush" Armato laufen derzeit die Arbeiten an den englischen In-Game-Gesprächen auf Hochtouren. Ähnliches ist für die deutsche Version in Planung.

Adventure-Freunde dürfen also gespannt sein – einerseits darauf, ob der angestrebte Releasetermin im Herbst eingehalten werden kann, andererseits auf die grundlegenden Neuerungen, welchen sich die Serie für ihren vierten Stapellauf unterzieht. Bleibt nur zu hoffen, dass das Experiment „Guybrush in 3D" unter einem besseren Stern steht als das von der Fachpresse ebenfalls hoch gelobte, jedoch kommerziell erfolglose „Grim Fandango". Dann nämlich will uns Lucas Arts in den kommenden Jahren noch manchen Abenteuerurlaub in der virtuellen Karibik gönnen. (mz)

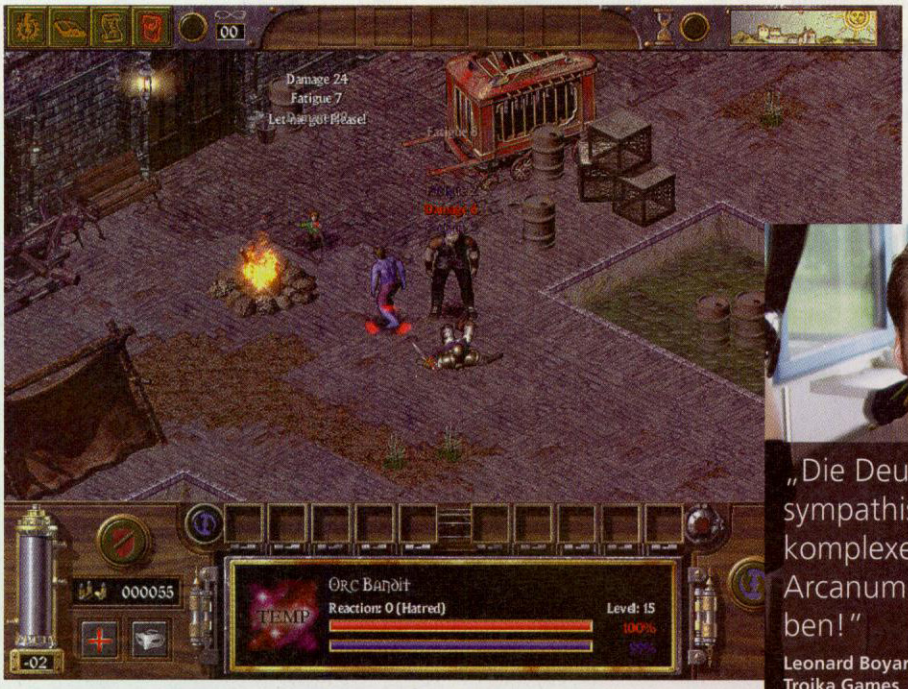
Für das leicht sarkastische Skript zeichnet die Crew der Comic-Versoftung „Sam & Max" verantwortlich

1 Escape from Monkey Island

HERSTELLER:	Lucas Arts
GENRE:	Adventure
ERSCHEINT:	November 2000
ONLINE-INFO:	www.monkeyisland.com

ARCANUM
Of Steamworks & Magick Obscura

Maschinen und Magie, Schießeisen und Schwert: eine interessante Mischung, mit der Sierra hier Rollenspieler vor den PC locken will.



Die Kämpfe laufen optional rundenweise oder in Echtzeit ab

„Die Deutschen sind mir sympathisch, weil sie komplexe Games mögen. Arcanum werden sie lieben!"

Leonard Boyarsky, Mitbegründer von Troika Games

Erst wenn neben den benötigten Teilen auch der Bauplan gefunden wurde, kann der technisch Begabte diesen kampfstarken Robbi basteln

Der vertikale Balken am rechten Rand zeigt die Balance zwischen Magie und Technologie an

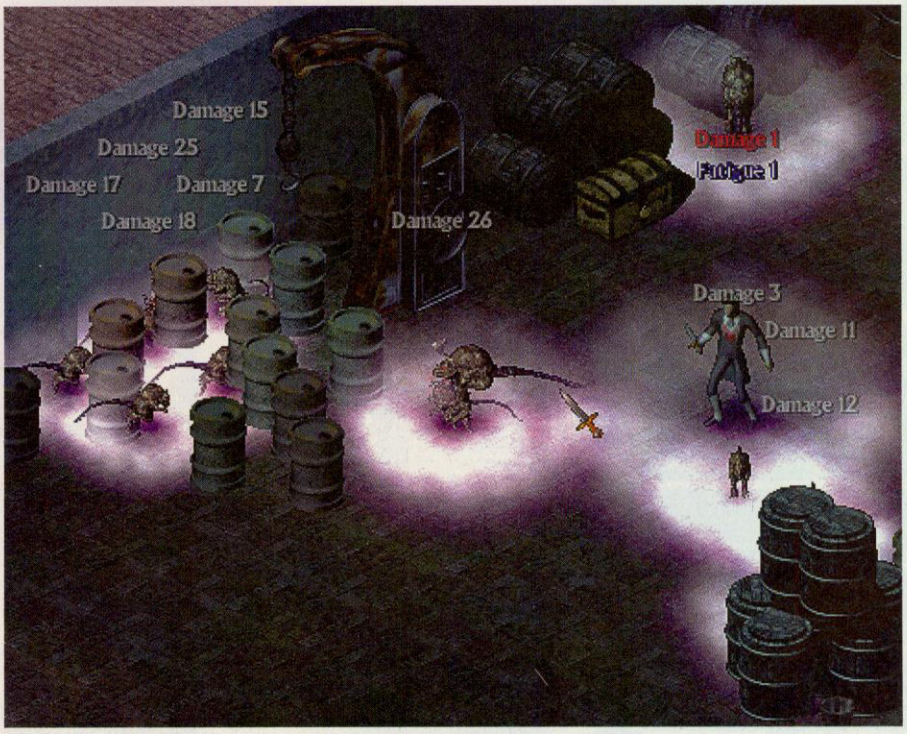
Dabei ist Sierra natürlich nur der Distributor, aber wer hätte zuvor schon vom Entwicklerteam Troika Games gehört? Nur Insider wissen, dass die Spieleschmiede am 1. April 1998 von Tim Cain, Leonard Boyarsky und Jason Anderson gegründet wurde – und dass just dieses Dreiergespann für Interplay maßgeblich am Erfolg von „Fallout" beteiligt war! Genre-Profis also, die zumindest in der Anfangsphase auch noch am Nachfolger mitgewirkt haben.

Die erste Station auf dem Weg in die Selbstständigkeit nimmt denn auch unübersehbar Anleihen bei „Fallout". So wird sich der Spieler auch in Arcanum auf ein einziges Alter Ego anstelle einer Party konzentrieren dürfen bzw. müssen. Das soll die Identifikation mit dem Charakter erleichtern, der (je nach seinem Charisma) später im Spiel Unterstützung von bis zu fünf NPCs erhält. Und die wird er im originellen Szenario auch gebrauchen können: Der titelgebende Schauplatz präsentiert sich als ungewöhnliche Mischung aus einer Fantasy-Welt à la Tolkien und dem Europa des ausgehenden 19. Jahrhunderts. Hier sorgt der Konflikt zwischen Magie und den Errungenschaften der industriellen Revolution für Abwechslung vom üblichen Rollenspieleinerlei. Dass in Arcanum nicht strikt zwischen Zauberkünsten und der Anwendung moderner Technologien getrennt wird, zeigt sich bereits bei der Charaktergenerierung. Ob man sich für Mensch, Zwerg, Elf oder Gnom entscheidet, spielt letztlich nur bei der Interaktion mit der Bevölkerung eine Rolle: Ein hässlicher Halb-Oger mit dem IQ von einem Knäckebrot wird in den Multiple-Choice-Schwätzchen auf ein weit begrenzteres Konversationsrepertoire zurückgreifen können als ein fescher Recke in menschlicher Gestalt. Weniger Infos, dafür mehr Kraft eben. Überhaupt werden bei Unterhaltungen die Sympathien bzw. Antipathien zwischen einzelnen Rassen zum Tragen kommen. Dass sich etwa Elfen und Zwerge nicht ausstehen können, ist ja allgemein bekannt.

Charakterklassen, sprich Berufe im eigentlichen Sinne, gibt es wie schon bei „Fallout" nicht. Wie sich Ihr Charakter entwickelt, hängt also ganz von der Gewichtung der acht Grundattribute (Stärke, Geschicklichkeit etc.) und seiner 16 Primärfähigkeiten ab. Dazu zählen etwa der Umgang mit diversen Waffengattungen, das Glücksspiel oder das Stehlen. Ein Fall für sich sind die Magie mit rund 80 Zaubersprüchen und die Technologie. Letztere erlaubt es dem versierten Helden unter anderem mit Hilfe von Bauplänen neue Schusswaffen, Roboter oder Fallen

zu basteln. Die beiden Disziplinen beeinflussen sich dabei direkt: Wer etwa viele Skillpunkte in seine Technologiekenntnisse investiert, mag zum wahren Fantasy-MacGyver avancieren, muss aber Nachteile bei der Anwendung von Magie in Kauf nehmen. So bleibt es dem Spieler überlassen, die beiden Bereiche ausgewogen zu entwickeln oder sich zu spezialisieren – beides hat seine Vor- und Nachteile.
Eine gänzlich falsche Wahl kann man laut Troika jedenfalls nicht treffen, denn das Spiel lässt sich auf mannigfaltige Arten lösen. Ob man jetzt auf diplomatischem Weg oder mit roher Gewalt vorgeht, hat aber Einfluss auf den Schwierigkeitsgrad sowie die Verfüg- bzw. Lösbarkeit der ungezählten Quests. Damit soll ein Anreiz für mehrmaliges Durchspielen geschaffen werden, zumal es in Arcanum immer wieder Neues zu entdecken gibt.
Dabei ist diese Iso-Welt aus einem Guss bzw. Maßstab – im Gegensatz zu der von „Fallout", wo man die einzelnen Locations ausschließlich auf einer Übersichtskarte ansteuert. Die einmalige Durchwanderung soll satte 48 Stunden Echtzeit dauern, doch gibt es auch hier die Möglichkeit, Überlandreisen mittels Karte und diversen Transportmitteln zu verkürzen. Vor Zufallsbegegnungen wird der Spieler dennoch nicht gefeit sein, was uns zum Kampfsystem bringt. Die Scharmützel laufen optional in Echtzeit à la „Diablo" ab; man kann sich allerdings auch rundenweise ins Gefecht stürzen. In diesem Fall wären wir wieder bei „Fallout" mit seinen Aktionspunkten.
Im Multiplayer-Modus, auf den die Entwickler besonderen Wert legen, sind jedoch Echtzeitkämpfe Pflicht. Auch eine Zeitbeschleunigung bleibt hier außen vor, weshalb Ortswechsel auf der Übersichtskarte nicht möglich sein sollen. Im Gegenzug werden die speziell für gesellige Abenteurer entworfenen Szenarien deutlich kleiner ausfallen. Ansonsten wird das Gameplay in punkto Quests, Charakterentwicklung etc. dem der Solo-Variante ähneln. Allerdings können die Mitspieler Parties bilden, untereinander kommunizieren und zwischen drei Modi wählen: „Free for all" bedeutet jeder gegen jeden, während im kooperativen Modus keine gegenseitigen Attacken erlaubt sind. Und im Team-Mode lassen sich nur gegnerische Parteien angreifen. Damit dabei nie Langeweile aufkommt, will man

Der Verzicht auf 3D-Grafik zugunsten von klassischem Iso-Look ermöglicht eine detailliertere Darstellung der Umgebung



Zaubersprüche werden effektvoll in Szene gesetzt

den Szenario-Editor mitliefern, von dessen Leistungsfähigkeit wir uns bereits überzeugen konnten. Ohne großen Aufwand lassen sich damit eigene Aufgabenstellungen bis ins Detail zusammenbasteln.
Man darf also gespannt auf dieses komplex-klassische Rollenspiel sein: der seltene Fall, in dem sich actionorientierte „Diablo"-Zocker und die mit Spieltiefe verwöhnten Fans von „Baldur's Gate" einig sind? (st)

Siehe auch Begleit-CD

Arcanum

HERSTELLER:	Troika Games/Sierra
GENRE:	Rollenspiel
ERSCHEINT:	September 2000
ONLINE-INFO:	www.sierrastudios.com/games/arcanum/

www.gameit.com

Produktinfo 006

SHOPS:

12053 Berlin
JE Games Neukölln
Jonasstr. 36 – 030/6222011

28195 Bremen
SOFTSALE
Bahnhofsplatz 9 - 0421 / 1692978

30159 Hannover
SOFTSALE
Marktstr. 45 - 0511 / 322936

31134 Hildesheim
Softsale-Partner Ralf Höft Spiele
Bernwardstr. 7 - 05121 / 515519

31582 Nienburg
SOFTSALE
Schlossplatz 19 - 05021 / 910416

33602 Bielefeld
SOFTSALE
Kavalleriestr. 8 - 0521 / 60442

34117 Kassel
Netzwerkspiele im Laden!
Obere Königstr. 3-5 – 0561/7392030

63667 Nidda
Am Wehr 6 - 06043/950915

66482 Zweibrücken
Netzwerkspiele im Laden!
Maxstr. 4 – 06332/905170

66953 Pirmasens
Bahnhofstr. 11 - 06331/92941

67227 Frankenthal
Rheinstr. 13 - 06233/667478

78647 Trossingen
SIS Computerwelt
Dr. Karl-Hohner-Str. 8 – 07425/33840

86150 Augsburg
WIAL Shop
Karlstr. 2 / Ecke Karolinenstr.

87435 Kempten
In der Brandstatt 6 - 0831/17762

87527 Sonthofen
Magic Media
Blumenstraße 17

87700 Memmingen
Maximilianstr. 21 - 08331/497799

88131 Lindau
Kolpingstr. 3 – 08382/1255

95615 Marktredwitz
Leopoldstr. 52 – 09231/667650

89073 Ulm
Hafengasse 23 – 0731/ 921 64 97

90762 Fürth
Ludwig-Erhard-Str. 1 – 0911/7418811

92224 Amberg
Erzherzog-Karl-Str. 6 – 09621/48760

Ladenpreise können abweichen! Händleranfragen willkommen - Fragen Sie nach unserem Händler-Partnerschaftsmodell!

PC CD-ROM PREISKNALLER

101. Airborne	24,99	Der Klomanager	29,99	Heretic 2 US	29,99	Panzer General	9,99
Abe's Oddysee: Oddworld	9,99	Der Korsar	24,99	Hexen 2	14,99	Passion Pinball	24,99
Age of Wonders	34,99	Der Wächter der Schatten	24,99	Hexplore	14,99	Patti Pains Bondage Poker	24,99
Airline Tycoon+Add-on	24,99	Descent 3	19,99	Holiday Island+Szen.	24,99	Peacemaker	34,99
Akte Europa	29,99	Descent 3 - Mercenary	24,99	Homeworld	24,99	Phantasmagoria 1	27,99
ALL YOU CAN PLAY - Action Pack	34,99	Die by the Sword US	9,99	IF/A-18E Carrier Strike Fighter	14,99	Phoenix	24,99
dto. Adventure Pack	34,99	Die Siedler 2 Gold	24,99	Imperialismus	9,99	Pinball Classics Vol. 1	29,99
dto. Flugsimulations Pack	34,99	Die Siedler 3	24,99	Imperialismus 2	34,99	Pinball Classics Vol. 2	29,99
dto. Handels Pack	34,99	dto. Mission 1	14,99	Imperium Galactica 1	9,99	Pirates Gold	9,99
dto. Pinball Pack	34,99	dto. Mission 2 - Amazonen	39,99	Incubation + Lösung	24,99	Pizza Syndicate	9,99
dto. Racing Pack	34,99	Die Völker SP	24,99	Incubation Mission	29,99	dto. Mission 2	24,99
dto. Sport Pack	34,99	Diplomacy	24,99	Indiana Jones 3+4	22,99	Police Quest 1+2	24,99
dto. Strategie Pack	34,99	Dogz 4	24,99	Indiana Jones 5	39,99	Populous 3	14,99
Allstyle Fighter	34,99	Dune 2000 Classic	29,99	Interstate 76 Nitroriders	24,99	Prisoner of Ice	9,99
Alone in the Dark 3	9,99	Dungeon Keeper Gold	19,99	Jagged Alliance 2	29,99	Privateer 2: The Darkening	9,99
Alpha Centauri Classic	29,99	DK Gold+Magic Carpet 2	34,99	Jedi Knights + Mission	39,99	Pro Pinball: Big Race USA	24,99
dto. Mission: Alien Crossfire	24,99	Dynasty General	29,99	Killerloop	14,99	Quest for Glory 5	24,99
Amerzone	24,99	Earth 2140	9,99	Komplett gelöst 3	19,99	Railroad Tycoon 2 Gold	34,99
Apache/Havoc	24,99	Earth 2150	34,99	Lands of Lore 3	19,99	Rail Road Tycoon DeLuxe	9,99
Arcade Pool 2	24,99	Earthworm Jim	9,99	Larry Collection	34,99	Red Baron 2 Classic	19,99
Armored Fist 2 Classic	29,99	Eastern Front	29,99	Legacy of Kain: Soul Reaver	24,99	Red Baron 3D	24,99
Armored Fist 3	29,99	Eliminator	14,99	Legendäre Asse		Rent-a-Hero	14,99
Art of War Vol. 1	29,99	Emergency - Fighters for Life	19,99	(Red Baron 2 + Asse der Tiefe)	34,99	Revolt	24,99
Atari Collection	24,99	Euro 2000	39,99	Links LS 2000 + 10 Course Pack	39,99	Ring der Nibelungen	24,99
Atari Arcade Hits 2	24,99	European Air War	24,99	Little Big Adventure 1	9,99	Road Rash	9,99
Atlantis 2 engl.	19,99	Extreme Mountain Biking US	14,99	Lords of Realm 2 + Mission	34,99	Rollcage Stage 2	34,99
Autobahn Raser 1	19,99	Extreme Pinball	9,99	RTL Boxen	34,99	RTL Boxen	39,99
Autobahn Raser 2	29,99	Extractors	4,99	Lucas Arts: 10 Adventures	34,99	Rückkehr nach Krondor	24,99
Axis & Allies	24,99	Flanker 2.0	34,99	M1 Tank Platoon 2	24,99	SAGA – Age of Vikings	24,99
Baldur's Gate SAGA	39,99	Flottenmanöver	24,99	Magic: The Gathering	24,99	Sanitarium	29,99
Balls of Steel	9,99	Fly	9,99	dto. Mission: Spells of Anc.	19,99	Schleichfahrt	24,99
Baphomets Fluch	14,99	Formula One Grand Prix 2	19,99	Master of Orion 1	9,99	Scooby Doo*	39,99
Battle Isle Platinum Edition*	39,99	dto. Manager	24,99	Mech Commander	34,99	Sentinel Returns	9,99
Battle Zone	24,99	Forsaken	14,99	Mechwarrior 2	9,99	Septerra Core	34,99
Big Brother - The Game	24,99	F1 Racing Sim 2+Addon	9,99	Mechwarrior 3	24,99	Seven Kingdoms 2	9,99
Biing 2	39,99	F1 Profi 2000	24,99	dto. Pirates Moon Add-On US	59,99	Shadowman	9,99
Bleifuss 1	14,99	F13 Stephen King	39,99	Medicopter 117	39,99	Shadow Company	9,99
Bleifuss 2	24,99	F16 / Mig 29 Double Pack	29,99	Midnight Racing	39,99	Shadow of the Empire	24,99
Braveheart	29,99	F 22 Raptor	19,99	Midtown Madness	24,99	Shanghai: Dragon's Eye	9,99
Bundesliga Profi 2000	19,99	Gabriel Knight Anthology	34,99	Monkey Island 1+2	22,99	Shanghai Dynasty	24,99
C 64 Spiele	9,99	Galador	9,99	Monopoly Junior	14,99	Shanghai Dynasty II-2nd Dyn.	39,99
Caesar 3	14,99	Game Gallery	14,99	Monopoly Star Wars	24,99	Silent Service 2	9,99
Caesar Platinum (1-3)	39,99	Game Gallery Millenium	29,99	Monopoly WM Edition	9,99	Silver	29,99
Catz 4	24,99	Gangsters	29,99	Moorhuhnjagd 1	19,99	Sim Ant	9,99
Chroniken d.schw. Mondes	24,99	Gex 3D - Enter the Gecko	29,99	Moorhuhnjagd 2*	24,99	Sim Copter	9,99
Civilisation: Call to Power	34,99	Global Domination	9,99	Motocross Madness	29,99	Sim City Classic	9,99
Civilisation 2: Test of Time	29,99	Gold Games 4	29,99	Moto Racer 2 Classic	29,99	Sim Farm	9,99
Colin McRae Rally Classic	24,99	Gorky 17	34,99	Nascar Speed Pack	34,99	Sim Life	9,99
Colonization	9,99	GP 500	29,99	Nations - Fighter Command	39,99	Sim Tower	9,99
Comanche Gold Classic	29,99	Grand Prix Legends	19,99	Need for Speed 2	9,99	Skat: Grand Ouvert	24,99
C&C 1: Megabox	29,99	Grim Fandango	39,99	Need for Speed 3 Cl.	29,99	Skout	19,99
Commandos Double Pack	39,99	GTA 1	14,99	Nerv Arena	39,99	Solar Crusade	9,99
Croc 1 Classic	29,99	GTA 2	34,99	Newman Haas Racing	14,99	South Park Luv Shack	9,99
Dark Project Gold	34,99	Gut Gemischt	39,99	Nice 2 Kingsize	34,99	Space Arcade Collection	14,99
Dark Omen + Syndicate Wars	34,99	Heart of Darkness	24,99	Nihilist	9,99	Space Clash	39,99
Deathtrap Dungeon	29,99	Heavy Gear 2	39,99	Nocturne	19,99	Spirit of Speed	29,99
Delta Force	29,99	Hellcopter	4,99	Outcast	19,99	Sports Car GT Classic	29,99
Der Industriegigant Gold	24,99	Heretic 2	24,99	Outlaws	24,99	Sports TV Boxing	24,99
				Panzer General IV	39,99		

Star Fleet Command Cpt. Ed*	34,99
Starsiege Universe	34,99
Star Trek: Birth of Federation	39,99
Star Wars: Behind the Magic	29,99
Star Wars: Rebellion	39,99
Star Wars: Dunkle Bedrohung	39,99
Star Wars: Racer	39,99
Star Wars: Rogue Squadron	39,99
Star Wars: Rucksack	9,99
Starcraft	34,99
dto. Broodwar dt.	34,99
dto. Broodwar engl.	24,99
Sumpfhühner	24,99
Syndicate Wars	9,99
Tellurian Defense	9,99
Theme Park	9,99
Theme Park+Theme Hospital	34,99
Tomb Raider	39,99
Tomb Raider 2	39,99
Tomb Raider 3	39,99
Tomb Raider 4	39,99
Tombstone 1882*	39,99
Touring Car Championsship 1	24,99
Total Anninilation	9,99
Transport Tycoon	9,99
Transport Tyc+World Ed.	19,99
Trick Style	9,99
Trivial Pursuit	24,99
Turok 2	14,99
Tzar	34,99
UEFA Champ.League 98/99	24,99
Ultima Race Pro	24,99
Ultimate Nascar Speed Pack	34,99
Unreal Tournament engl.	39,99
Viper Racing 450 PS	19,99
Wall Street Trader	29,99
Warcraft 2: Battlenet	34,99
Wargasm	9,99
Warhammer Collection	24,99
War in the Gulf	9,99
Warzone 2100 Pr. Coll.	29,99
WCW Nitro US	24,99
Western Front	24,99
Wheel of Time SP	29,99
Wing Commander 5	29,99
Worms Classic	14,99
Worms United	19,99
Worms 2	24,99
X-Com - Apocalypse	24,99
X-Wing vs. Tiefighter+Mission	39,99
X-Wing : Alliance	39,99
You don't know Jack 1	19,99
You don't know Jack 2	24,99
Zork-Grand Inquisitor	24,99
Zork Nemesis	9,99

+++ Versandkostenfrei ab 180,00 DM Warenwert !!! +++

PC CD-ROM

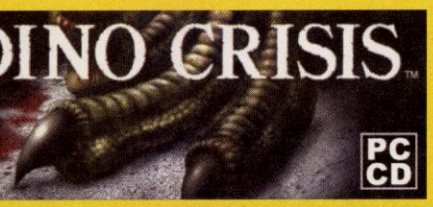
12 O'Clock High	69,99	Crusaders of M&M	74,99	Ford Racing	69,99	Music 2000	69,99
Abomination	69,99	Cultures - Die Entdeckung Vinlands*	79,99	Formel 1 99	69,99	**NBA 2000 (incl. Porto)**	**79,99**
ACM 1918	69,99	Daikatana	69,99	Fritz 6	74,99	Need for Speed 4	79,99
Action Man	39,99	Daikatana engl	79,99	Fritz 6 Update	59,99	**Need for Speed Motor City (incl. Porto)***	**79,99**
Age of Empire Gold	69,99	Dark Project 2	79,99	Frontierland - Der Eisenbahnpionier	74,99	**Need for Speed Porsche (incl. Porto)**	**89,99**
Age of Empire 1	39,99	Dark Reign 2	69,99	Frontschweine*	74,99	**NHL 2000 (incl. Porto)**	**79,99**
Age of Empires 2	79,99	Dark Reign 2 engl	79,99	Gabriel Knight 3	69,99	NOX	69,99
dto. Khan (Mission)	19,99	Darkstone	74,99	Game Maker 2000	89,99	Odyssee	74,99
dto. Missionen + Kampagnen	24,99	Delta Force 2	69,99	Game Progr. Starter Kit 3.0	69,99	Omikron - The Nomas Soul	79,99
Allegiance (dt. Anleitung)	69,99	Demarrage	44,99	Giants*	64,99	Paris 1313*	59,99
Alone in the Dark 4*	79,99	Demolition Racer	59,99	Gothic*	74,99	Pharao	79,99
Alpha Centauri Planet Pack	49,99	Demon World 2 *	74,99	GP World	54,99	Pharao Mission: Kleopatra*	39,99
Anno 1602 Königsedition	54,99	Der Patrizier 2*	74,99	Grandmaster Chess*	69,99	Planscape Torment	64,99
dto: Neue Inseln	29,99	Der Trainer 2	49,99	Grand Prix Evolution*	59,99	Player Manager 2000	69,99
Anstoß 3	69,99	Der Urlaubsraser	59,99	Grand Theft Auto Special	59,99	Play the Games Vol. 2	54,99
Anstoss Action*	**59,99**	Der Verkehrsgigant	72,99	Gromada*	74,99	Play the Games Vol. 3*	64,99
Aqua*	79,99	Descent-Freespace 2	64,99	Ground Control	79,99	Pokemon Druckstudio blau	44,99
Arcatera	69,99	Deus Ex US-Box mit dt. Anl.	74,99	Gunship 3	69,99	Pokemon Druckstudio rot	44,99
Army Men–Air Tactics	54,99	Devil Inside	74,99	GZSZ Quiz	54,99	Police Quest Swat 3	64,99
Army Men in Space	54,99	Diablo + Mission	39,99	Half Life Generation Pack DV	64,99	Pro Pinball Collection	64,99
Army Men - Oper. Meltdown	54,99	Diablo 2	79,99	dto. Opposing Force	39,99	Pro Pinball: Fantastic Journey	54,99
Art of War 2	69,99	Die Gilde*	74,99	Hazard	59,99	Rainbow Six Gold	59,99
Asheron's Call	69,99	Die Siedler 3 + Amazonen	74,99	Heavy Metal FAKK 2*	79,99	Rally Championship 2000	64,99
Asterix-Streit um Gallien	59,99	Die Siedler 3 Gold	84,99	Heroes of M&M3 Doppelpack	69,99	Rallymasters	69,99
Atlantis 2 dt.	79,99	Die Völker Gold	54,99	dto. Expansion Set	44,99	Ran Trainer 3	54,99
B 17 Mighty Eight*	69,99	Dino Crisis	69,99	Heroes of M&M 3 Shadow of Death	74,99	Real Never Ending Story*	74,99
Baldur's Gate: Icewind Dale	**74,99**	Dracula Resurrection	69,99	(Dt. Anleitung)	69,99	Reach for the Stars 2*	69,99
Baldur's Gate 2*	**a.A**	Dragon Stories (Birthright + Betrayal at Antara		Hidden & Dangerous Doppelpack	74,99	Renegade Racing	64,99
Battle of Britain	69,99	+ Rückkehr nach Krondor)	44,99	Homepage Creator	44,99	Resident Evil 3*	79,99
Battle Zone 2	69,99	DSF All Star Tennis 2000	59,99	Homeworld 2: Cataclysm*	64,99	Revenant	79,99
Billard Nights	64,99	DSF Ultimate Golf	59,99	Honda Motocross Grand Prix	69,99	Riding Star	69,99
Black & White*	89,99	DSF Welt Fußball Manager	64,99	**Imperium der Ameisen (incl. Porto)***	**79,99**	Risiko 2	59,99
Blizzard Anthology	44,99	Dukes of Hazard Racing	74,99	Imperium Galactica 2	69,99	Rising Sun	69,99
(Diablo + WarCraft 2 + StarCraft + Broodwar)		Dungeon Keeper 2	79,99	Infestation	44,99	Roland Garros Tennis 2000	64,99
Bleem	49,99	Earthworm Jim 3D	59,99	Interstate 82	69,99	Roller Coaster Tycoon	49,99
Brockhaus-Text & Bild	114,99	East Front 2	64,99	Invictus - Schatten des Olymp	64,99	Roller Coaster Tycoon Add-on	34,99
Bundesliga Manager 2000	64,99	Encyclopedia Brit. 2000	74,99	I-War Defiance Special Edition	49,99	Satanica	59,99
Bundesliga Stars 2000	74,99	dto. Deluxe	114,99	Käfer Total	59,99	Shadow Quests	44,99
Bundesliga Stars 2001(incl. Porto)*	79,99	Enemy Engaged - Comanche vs. Hokum	69,99	Kicker Fußballmanager	74,99	Shadow Watch	74,99
Bundesliga 2001 - Manager (incl. Porto)	**79,99**	European Super League*	44,99	Kiss Psycho Circus	74,99	Sheep*	69,99
Business Tycoon	69,99	Everquest + Ruins o. Kunark E	59,99	Leisure S. Larry Casino	47,99	Shogun	69,99
Bust a Move 4	54,99	Evolva	69,99	Le Mans 24	64,99	Sim City 3000 Deutschland	69,99
Caesar's Palace 2000	54,99	Extreme Biker	44,99	Lemmings Revolution	59,99	Sim City 3000 Holiday Ed.	69,99
Catan – die erste Insel	69,99	**F1 2000 (incl. Porto)**	**89,99**	Links LS Kurs Coll. 4	49,99	Simon the Sorcerer 3*	69,99
Close Combat Triology US	119,99	**F1 Manager* (incl. Porto)**	**89,99**	Links LS 2000	84,99	Slave Zero	69,99
Close Combat 4	69,99	F1 World Grand Prix 99	79,99	Longest Journey	74,99	Soft DVD Max	49,99
Cluedo 3	54,99	F 22 Lightning 3	79,99	Lucky Luke-Den Daltons auf der Spur	54,99		
Codename Eagle	59,99	F/A 18	69,99	Majesty	62,99	Soulbringer	74,99
Colin McRae Rally 2*	79,99	F/A 18 Super Hornet	64,99	Martian Gothic: Unification	74,99	Spec Ops 2	59,99
C & C: Renegade*	79,99	Falcon 4.0	54,99	Maximum Flight	64,99	StarLancer	84,99
C & C 2 Megabox	54,99	Faust	74,99	Max Payne*	84,99	Starship Soldiers	74,99
C & C 3 dt. (incl. Porto)	**89,99**	**Fifa 2000 (incl. Porto)**	**89,99**	MDK 2	64,99	Star Trek: Armada	69,99
C & C 3 engl.	39,99	Fighting Steel	69,99	Messiah	64,99	Star Trek: Captain's Chair	79,99
C & C 3 Feuersturm (incl. Porto)	**34,99**	Final Fantasy 8	79,99	Metal Fatigue	69,99	Star Trek: Conquest Online*	a.A.
C & C 3 Firestorm	39,99	Fire Team	79,99	Might & Magic 7	74,99	Star Trek: Der Aufstand	74,99
C & C 3 Megabox (incl. Porto)*	**74,99**	Flight Unlimited 3	74,99	Might & Magic 8*	72,99	Star Trek: Klingon Academy	74,99
Corum II - Dark Lord*	54,99	Flughafen Manager	54,99	Might & Magic Mill.	69,99	Star Trek: New Worlds*	64,99
Creatures 3	69,99	Flying Heroes	74,99	Monopoly 2000	59,99	Star Trek: Voyager*	79,99
Croc 2	44,99	Force Commander	69,99	Motocross Madness 2	64,99	Star Trek: Star Fleet Command	64,99

Star Trek: Voyager	79,99
Star Wars: Droids	39,99
Star Wars: Die neue Welt	39,99
Star Wars: Magie d. Mythos	44,99
Streetwars	74,99
Stunt GP	54,99
Sudden Strike*	79,99
Superbike 2000	69,99
Super 1 Karting	69,99
Supreme Snowboarding	69,99
Suzuki Alstare Racing	54,99
System Shock 2	79,99
Tachyon	69,99
Taeam Alligator	72,99
Techno Mage*	72,99
Test Drive 6	69,99
Thandor	59,99
Theme Park World	84,99
Theocrazy	69,99
The Sims	79,99
Tiger Woods PGA Tour 2000	69,99
TNN Outdoors Pro Hunter 2*	74,99
Tony Hawk's Pro Skater	a.A.
Traitors Gate	49,99
Triple Play 2001 (incl. Porto)*	**79,99**
Trivial Pursuit 2000	59,99
UEFA Manager 2000	74,99
UEFA Champions League 2000	74,99
Ultima Online Second Age	49,99
Ultima 9 Ascension	69,99
Ultima World Edition	74,99
dto. Renaissance	29,99
Unter schwarzer Flagge	79,99
Urban Chaos	74,99
USAF-US Air Force	69,99
V-Rally 2*	59,99
Vampire: Die Maskerade	89,99
Vampire: The Masquerade	89,99
Vampire Special Edition Sarg	119,99
Vikings*	74,99
Virtual Pool Hall	54,99
Virtual Skipper	59,99
Wall Street Tycoon	69,99
Warhammer 40K - Chaos Gate	69,99
Warhammer 40K - Rites of War	69,99
Warlords Battlecry*	74,99
War attack	44,99
Wild Wild West	59,99
Worms: Armageddon	49,99
X - Beyond the Frontier	39,99
X - Mission: X-Tension	34,99
X - Special: Spiel+Mission	59,99
X - Files: The Game	69,99
You don't know Jack 3	74,99
Zeitmaschine	74,99

Sie suchen ein Spiel? Wir haben viele - fragen lohnt sich...

PC CD | Dreamcast | DVD Video | PlayStation | Nintendo 64

Titel des Monats



69,99

Game it!
ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

BEQUEM BESTELLEN:

Unsere Bestelladresse für Deutschland:

① Telefon 0831 / 57 51 57
01805 / 22 53 00
② Telefax: 0831 / 57 51 555
③ Internet: www.gameit.com
④ E-mail: info@gameit.com
⑤ Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau

Unsere Bestelladresse für Österreich:
Game it! AG - A-6691 Jungholz
Tel. 05676/8372
Preise x 7,5 = ÖSch

Der Versand erfolgt mit österreichischer Post und wird in Schilling bezahlt.
Versandkosten haben die gleiche Höhe wie für Deutschland.

Sie erreichen unser Call Center:
Montag - Freitag: 8 - 20 Uhr, Samstag: 9 - 16 Uhr

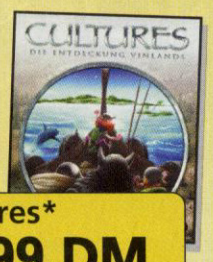
+++ Kein Mindestbestellwert +++

ACCESSORIES:

Netzwerkbundle:		**CH Products - Fortsetzung**		**Logitech - Fortsetzung**		**Microsoft Sidewinder - Fortsetzung**		**Saitek - Fortsetzung**	
2 Karten, 5er Hub (10 Mbps)	109,99	Virtual Pilot	169,99	Interceptor	99,99	Intellimouse Explorer	99,99	Cyborg 3D Digital Stick USB	89,99
2 TP Kabel		Virtual Pilot Pro	179,99	Force	189,99	Intellimouse Optical	79,99	Cyborg 2000	59,99
				Gamepad	44,99	IntelliEye	79,99	X-36 Flightstick	189,99
CH Products		**Gravis**		Gamepad Extreme	74,99	Cordless Wheel Maus	59,99	R4 Racing Wheel	129,99
Flightstick Pro	124,99	Analog Pro Joystick	19,99	Formula	144,99	Internet Keyboard	44,99	R4 Force Feedback Wheel	219,99
F 16 Combat Stick	189,99	Gamepad	19,99	Formula Force	269,99	Natural Keyboard Pro	94,99		
dto. USB	214,99	Gamepad Stinger (Laptop)	49,99	Thunderpad	19,99			**Creative Labs**	
F 16 Fighter Stick	189,99	Xterminator Dual Contr.	99,99			**Guillemot**		SB Live 1024 PCI	129,99
Flight Stick Pro	124,99	Xterminator Gamepad	84,99	**Microsoft Sidewinder**		Ferrari Lenkrad	94,99	SB Live Platin PCI	429,99
Flight Sim Yoke	239,99	Gamepad Pro (auch USB)	29,99	Gamepad	54,99	Ferrari FF Lenkrad	229,99	SB 4 Point Surr. 1000	144,99
Flight Sim Yoke USB	269,99			Gamepad Pro	64,99				
Force FX Feedback	169,99	**Logitech**		Dual Strike	89,99	**Saitek**		**Action-Figuren**	
Mach 1*	34,99	Wingman	29,99	Freestyle Pro	99,99	Dashboard	39,99	Crash Bandicoot je	24,99
Pedals	139,99	Cordless MouseMan Wheel	99,99	Plug and Play (USB)	34,99	Game Mouse 2	89,99	Metal Gear Solid je	24,99
Pedals Pro	209,99	Cordless Wheel Maus	64,99	Precision Pro Joystick	99,99	(Pad+Mouse)		Resident Evil je	24,99
Pedals Pro USB	259,99	MouseMan Wheel	69,99	Force Feedback Pro 2.0 Stick	199,99	Pad P 2000 Freestyle	69,99	Spawn je	24,99
Throttle	34,99	Wheel Mouse Optical	69,99	Force Feedback Wheel USB	239,99	Pad P750	54,99	Tekken 3 je	29,99
Throttle Pro	179,99	Extreme Digital 3D	69,99	Precision Racing Wheel	109,99	Cyborg 3D Digital Stick	89,99	Wing Commander je	19,99

Icewind Dale*
74,99 DM

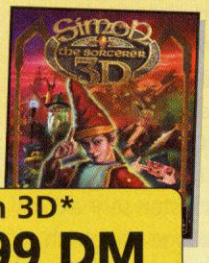
Monkey Island 4*
aktuelle Infos im Web
www.gameit.com



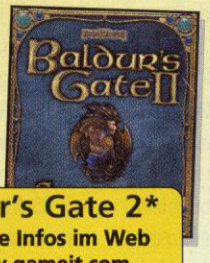
Cultures*
79,99 DM

Erscheinungstermine? Verfügbarkeit? Aktuelle Spiele-News und Infos?
Immer aktuell in unserem Online-Shop...
... mit Vorbestellungs-Service! Probier's aus unter www.gameit.com !!!

Voyager: Elite Force*
79,99 DM



Simon 3D*
69,99 DM



Baldur's Gate 2*
aktuelle Infos im Web
www.gameit.com

Sudden Strike*
79,99 DM

Warlords - Battlecry*
74,99 DM

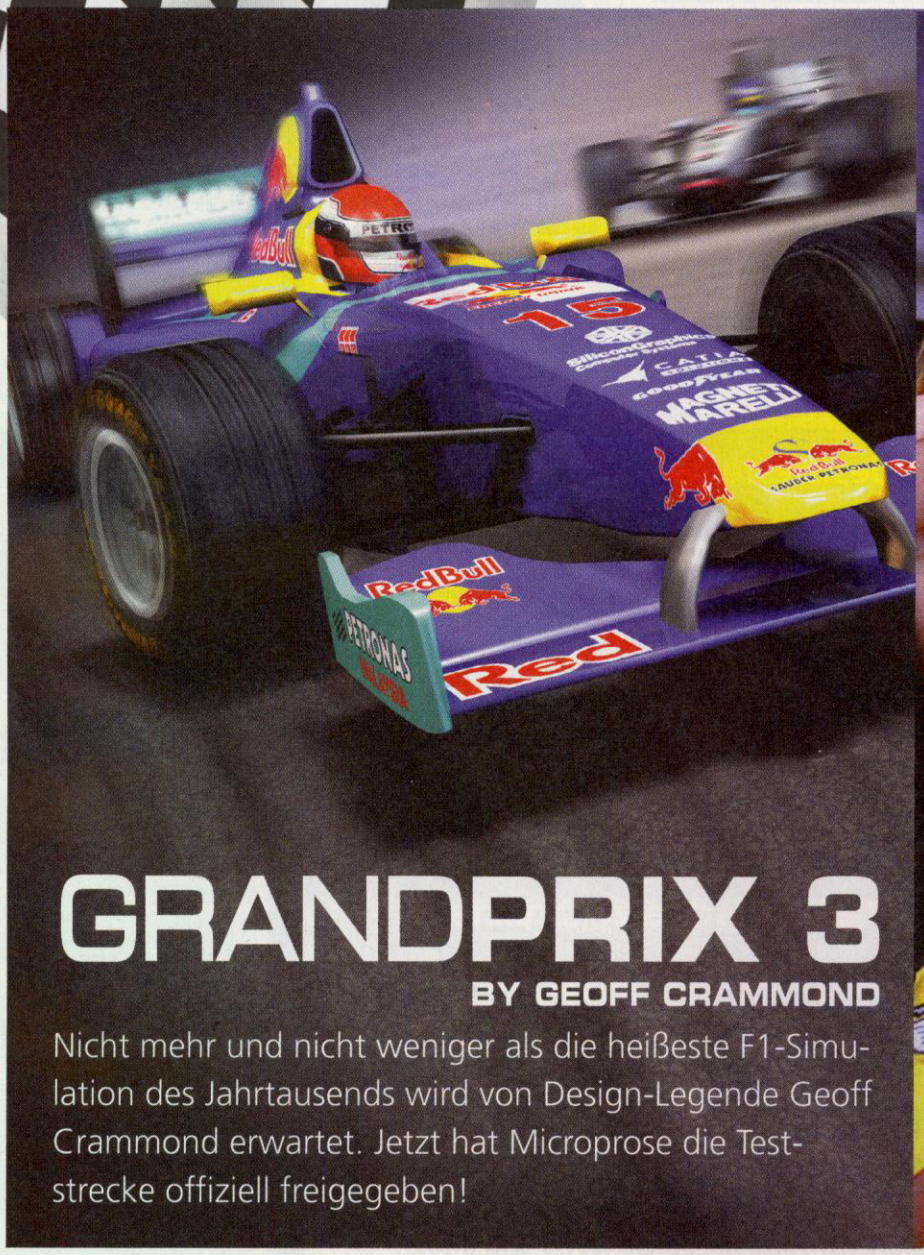
K.I.S.S.*
74,99 DM

PORTO FREI

Imp. d. Ameisen*
79,99 DM

Battle Isle Plat.*
39,99 DM

- Kein Mindestbestellwert, versandkostenfreie Lieferung ab 180,00 DM Warenwert
- Versandkosten bei schriftlicher Bestellung: 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post (Post / E-mail / Fax / Internet)
- Versandkosten bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- * = Zum Zeitpunkt der Drucklegung noch nicht lieferbar
- Lieferung solange der Vorrat reicht, Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten



GRANDPRIX 3

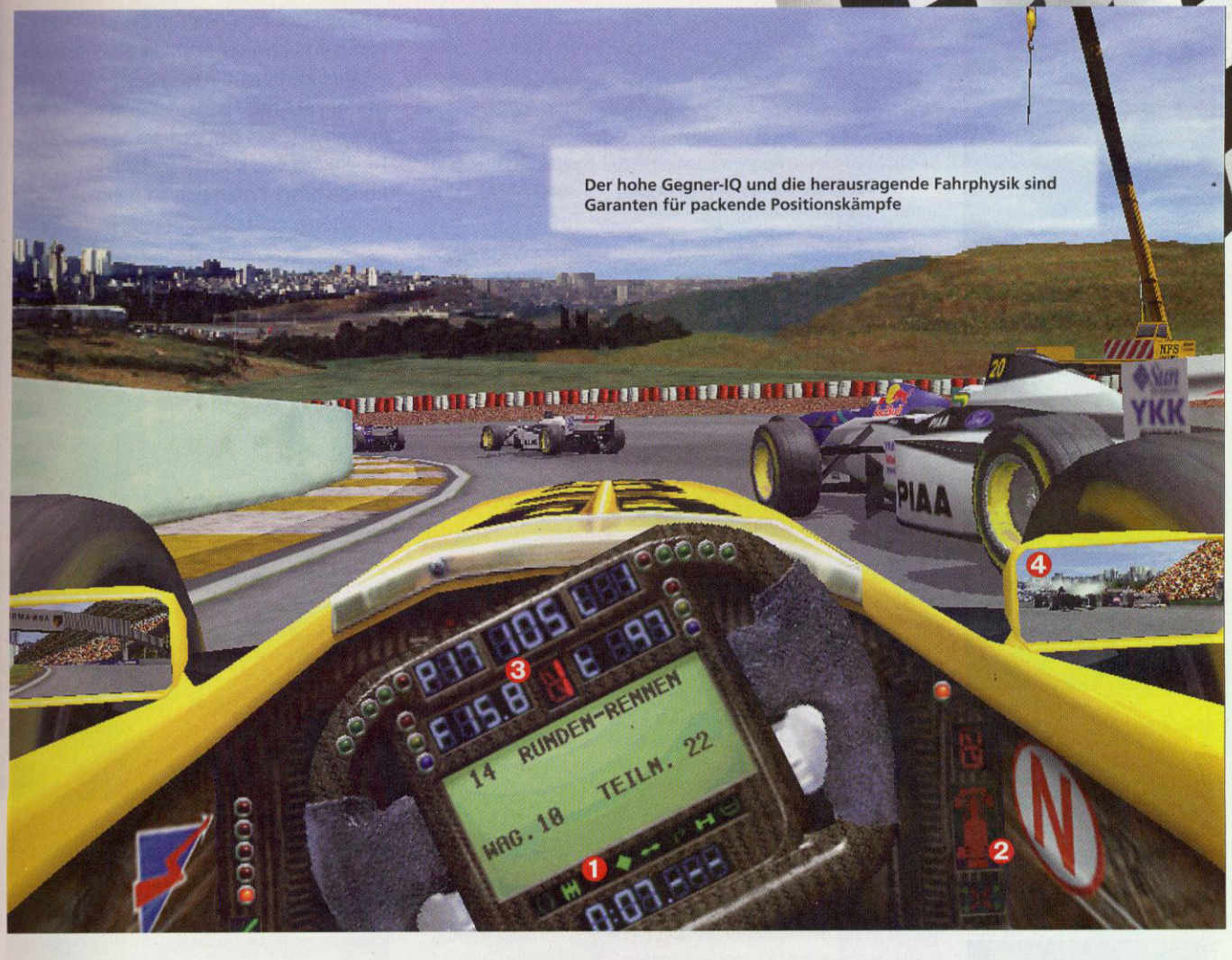
BY GEOFF CRAMMOND

Nicht mehr und nicht weniger als die heißeste F1-Simulation des Jahrtausends wird von Design-Legende Geoff Crammond erwartet. Jetzt hat Microprose die Teststrecke offiziell freigegeben!

Geoff Crammond hat wahrlich einen Ruf zu verteidigen: Bereits mit seinen Frühwerken „Revs" und „Stunt Car Racer", vor allem aber dann mit den beiden ersten Titeln aus der „Grand Prix"-Serie gelang es dem Briten auf einzigartige Weise, Detailtreue und technische Innovationen mit überragendem Gameplay zu verknüpfen. Doch genau an dieser Kombination scheitern er und sein Team bei Hasbro diesmal in einem Punkt. Technisch vermag GP 3 heute nämlich keine Maßstäbe mehr zu setzen, da bleibt man im Windschatten des bisherigen Genre-Champs „F1 2000". Beispiel Akustik: Klar, die Motoren brüllen, als stünde der Spieler in einem Motodrom, statt vor seinem Rechner zu hocken – aber sie brüllen eben nicht in Surround; weder Boxenfunk noch Rennkommentator heizen die Stimmung zusätzlich an. Beispiel Grafik: Die Boliden sind zwar auf Hochglanz poliert, doch wegen des Verzichts auf zeitgemäße 32 Bit Farbtiefe weisen Reifen und Reflexionen am Lack harte Kanten anstelle flüssiger Verläufe auf. Nicht ganz überzeugend auch, dass die Cockpits der elf ansonsten sehr akkurat nachgebauten Fahrzeuge alle gleich aussehen – nämlich wie das vom Arrows-Stall gelieferte Vorbild.

Außerdem: Wo ist eine Schnitt- bzw. Rekorder-Funktion für Replays, warum sind Wiederholungen nur 20 Sekunden lang? Weshalb können Piloten und Teams zwar umbenannt, aber die von Fans für GP 2 erstellten Editoren, Cockpits und Saisondaten nicht weiterverwendet werden? Warum kann von der Renndauer über die Leistungen der Computergegner bis hin zu Benzinvorrat und Boxenstoppstrategie so ziemlich alles individualisiert werden, bloß das Quickrace für zwischendurch nicht – es dauert wie einst beim Vorgänger unveränderliche vier Runden. Darüber hinaus wäre es schön für die Motivation gewesen, hätte man neben Testfahrten, Einzelrennen und der Komplett-WM auch eine Pilotenkarriere über mehrere Jahre hinweg eingebaut. Doch die fehlt ebenso wie aktuelle Daten à la „F1 2000"; statt dessen warten noch die originalen Namen und Strecken der Saison 1998.

Doch so unerwartet derlei Ausstattungsmängel (haben wir eigentlich schon die



1. Anzeige für Schalt-, Brems-, Lenk- und Beschleunigungshilfen, einblendbare Ideallinie, Unzerstörbarkeit und automatische Ausrichtung nach Drehern
2. Zustandsdisplay: Probleme an Reifen, Elektronik, Motor oder Chassis können zum Ausfall führen
3. Lenkrad-LCDs zeigen Gang, Drehzahl, Position, Benzinvorrat, Öltemperatur und Rundenzeiten an
4. Sich im Windschatten ansaugende Gegner sind im Rückspiegel gut erkennbar

unbeholfene Eindeutschung erwähnt? „Monegassischer Grand Prix" statt „Großer Preis von Monaco" – brrrr...) sein mögen, letztendlich wird auf der Piste abgerechnet. Und hier lecken nicht nur Formel-1-Fans sofort Benzin, denn das Cockpit sitzt wie eine zweite Haut. Die Sicht auf die Strecke ist perfekt, bis in weite Ferne ist der Verlauf ohne Einschränkungen erkennbar. Ruckende Grafik? Gibts nicht, weder beim Start noch auf leistungsschwachen Rechnern. Das Game hält konstant die als optimal vorberechnete oder manuell eingestellte Bildwiederholrate – sogar im erstaunlich schicken 3D-Softwaremodus!

Das Handling ist mit Pad, Stick oder Tastatur erstklassig und per Lenkrad schlicht perfekt: Vom Totpunkt in der Mittellage über den Einschlagwinkel bis hin zur Kraft der gelungenen Force-Feedback-Effekte ist alles mühelos konfigurierbar. Vier Einstellungen lassen sich dabei speichern und verschiedenen Fahrern zuordnen. Praktisch ist das insbesondere im witzigen „Hot Seat"-Modus, wobei mehrere Spieler abwechselnd an ein und demselben Rechner ein und dasselbe Rennen bestreiten. Wahlweise lassen sich via Modem - oder Netzwerk sogar bis zu acht Teilnehmer zusammenschalten; den Rest des Feldes füllt auf Wunsch der Computer auf. Ebenfalls von A bis Z durchdacht wirkt die Bedienoberfläche. So gibt es ein komfortables Adressbuch mit Modem-Adressen, bei Leitungsstörungen wird automatisch der Spielstand gespeichert. Und man kann im laufenden Rennen jederzeit die Kontrolle an den Rechner abgeben oder in die Cockpits der Konkurrenz linsen. Nur der Benzinstand und die Boxenstoppstrategie wird dabei nicht verraten, schließlich geht es hier um Extras, nicht um Schummelei.

Das Wichtigste aber ist, dass GP 3 eine ganz eigene Faszination ausstrahlt, wie es alle echten Highlights tun – sei das nun „Half-Life" oder „Diablo 2". Dazu trägt mit Sicherheit auch das einmalige Wettermodell mit seinen fließenden Wechseln zwischen Sonne und Regenschauern bei. Wenn dann etwa plötzlich von Slicks auf Regenreifen gewechselt werden muss, oder man bei abtrocknender Fahrbahn die

Mika in Monaco

Darf ich mich kurz vorstellen? Mein Name ist Mika Häkkinen, ich bin einer der 22 Piloten in Grand Prix 3 und fahre einen schicken Silberpfeil. Heute möchte ich Sie dazu einladen, mich zu einem virtuellen Rennwochenende zu begleiten. Gehen wir also zurück in die Saison 1998 und machen Station im Fürstentum Monaco.

1. Freies Training: Dass das erste Training hier traditionell einen Tag eher als sonst üblich stattfindet, scheint den Entwicklern entgangen zu sein – laut Beschreibung geht es an einem Freitag über die Bühne. Egal, es gibt Wichtigeres: Ich muss in die Optionen, um den Lenkeinschlagwinkel zu erhöhen, sonst komme ich nicht um den engen Kurs und speziell die Loews-Kehre vor dem Tunnel. Die ersten Runden sind ernüchternd, meine Bestzeit liegt knapp über 1:30 Minuten. Zufällig weiß ich, dass der Arrows-Pilot Jos Verstappen und ein paar der Jungs bei Microprose schon Zeiten um die 1:22 gefahren sind! Mit dem Standardfahrzeug klappt das niemals, ich muss das Gerät optimal auf mich abstimmen.

2. Freies Training: Auf drei unterschiedlich prall gefüllten *Set-up-Bildschirmen* ❶ können Einsteiger, Kenner und Profis nach Belieben an Chassis und Fahrwerk schrauben. Ich stelle erst mal die Flügel steiler, damit das Auto besser auf der Straße haftet. Außerdem wird das Sechsganggetriebe enger abgestuft, so dass ich auch mit Automatik aus Kurven besser heraus beschleunigen kann. Ein paar Mausklicks später drehe ich Rundenzeiten knapp unter 1:28. Na bitte, wird doch – und das fast ohne Ladepausen.

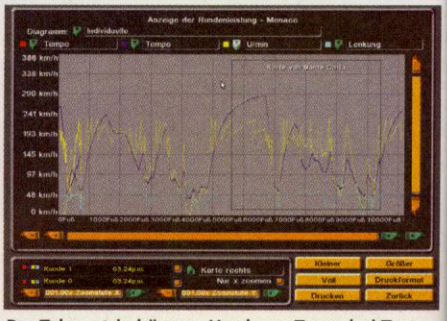
Qualifikation: Heute geht es um die Wurst bzw. die Startreihenfolge für das Rennen. Auf der Suche nach mehr Speed durchforste ich die Setup-Bildschirme für Fortgeschrittene. Praktisch, dass Dinge wie Dämpfer, Federn, Bodenfreiheit, Differenzial oder Stabilisator in der gut 200 Seiten starken Anleitung und auf dem Monitor anhand einblendbarer *Info-Fenster* ❷ erläutert werden. Ein wenig wundere ich mich aber über meine *Boxencrew* ❸: Wie einst in „Grand Prix 2" stehen die Männer stocksteif in der Gegend, nach wie vor kann ich durch sie hindurchfahren.

Rennen: Gestern habe ich mir mit einer Zeit knapp über 1:26 die Poleposition gesichert. Hinter mir steht Michael Schumacher am Start und der ist auch als virtueller Pilot eine Klasse für sich: Die Autos gleichen sich in ihren Eigenschaften, doch die 22 CPU-Fahrer sind echte Persönlichkeiten. Nach einem geglückten Start führe ich das Feld lange an – dumm, dass ich in der letzten Runde meinen Bremspunkt verpasse und durch die Hafenschikane rodle. Die fürs Abkürzen fällige *Zehn-Sekunden-Strafe* ❹ sitze ich direkt auf der Piste ab, so lange hat das Gaspedal keine Wirkung mehr. Dass derweil fünf Gegner überholen, ist anschließend am *Renn-Diagramm* ❺ gut zu erkennen. Trotzdem: Rang sechs in Monaco, das kann sich doch sehen lassen!

letzten Pfützen sucht, um die profilierten Pneus zu kühlen, bekommt das Wort vom PC-Realismus eine ganz neue Bedeutung. Das gilt ebenso für die atemberaubende Fahrphysik, aus der sich die packendsten Duelle wie von selbst ergeben: Runde für Runde pirscht man sich an den Windschatten eines vorausfahrenden Kontra-

Bei abtrocknender Fahrbahn sollte man seine Profilreifen in den verbliebenen Pfützen kühlen

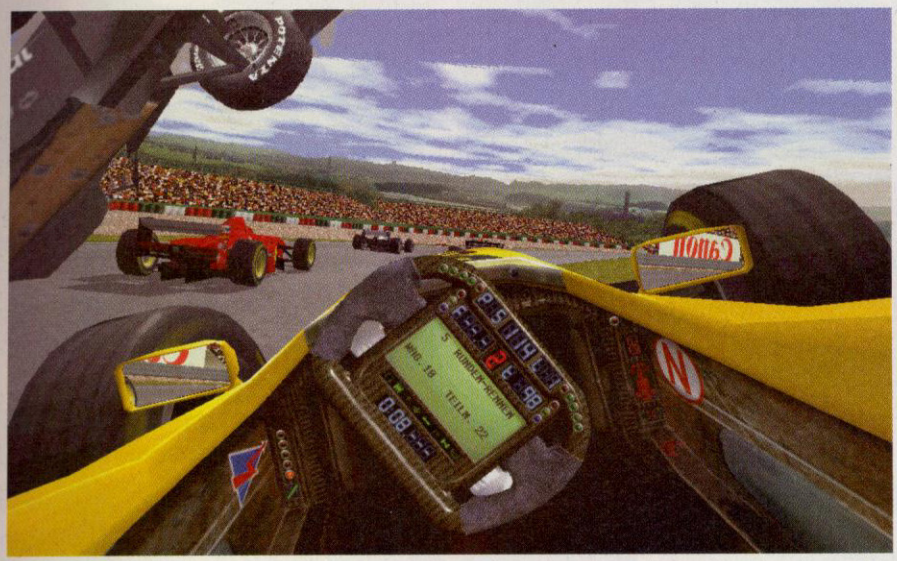
Noch in weiter Ferne ist etwa bei Regen die von vorauseilenden Boliden gezogene Fahrrinne zu sehen



Per Telemetrie können Hardcore-Tuner bei Testfahrten diverse Fahrzeugparameter abfragen, vergleichen und speichern, im konfigurierbaren Diagramm darstellen oder ausdrucken

Die Hinterbordperspektive wirkt wenig dynamisch, die 9 Extrakameras an Spoilern, Aufhängung etc. nutzen mangels einblendbarer Renn-Infos wenig

henten heran, entdeckt seine Schwächen in einzelnen Kurven und kann ihn schließlich packen. Selbst wenn mal der umgekehrte Fall eintritt – Spannung pur! Denn im Gegensatz zu den meisten Spielen dieser Art kommt hier nie der unschöne Eindruck auf, ein Computerpilot wäre nicht an die Regeln der Simulation gebunden und könne z.B. unrealistisch schnell aus Kurven heraus beschleunigen. Grand Prix 3 vermittelt also selbst dem Solisten die Illusion, an einem echten Rennen gegen gewiefte Fahrer aus Fleisch und Blut teilzunehmen. Und ist es nicht genau das, was wir uns alle von einem solchen Programm erhoffen? (rl)



Sehenswertes Crash-Ballett: Nach einer heftigen Kollision überschlagen sich die Autos elegant, um dann bedächtig in ihre Einzelteile zu zerbröseln

Von Arrows bis Tyrrell, von Alesi bis Wurz, von Australien bis Japan – alle 11 Teams, 22 Piloten und 16 Strecken entsprechen authentisch dem F1-Jahrgang '98. Allein Jaques Villeneuve heißt aus rechtlichen Gründen John Newhouse.

Ganz persönlich

Irgendwie frage ich mich ja schon, woran genau Geoff Crammond und sein Team da knapp vier Jahre lang geschraubt haben. Im Vergleich zu GP 2 kann ich jedenfalls relativ wenige echte Neuheiten entdecken; direkt übernommene Relikte wie die spartanisch animierte Boxencrew wirken heute doch eher antiquiert. Dennoch hat der Mann die Gameplay-Kurve wieder in der Ideallinie genommen: So spannende Positionskämpfe habe ich noch nie am PC erlebt, wer sich das Teil nicht sofort besorgt (am besten als Abo-Prämie auf den Seiten 50/53), verpasst den Ritt seines Lebens!

Jetzt bin ich ja mal auf den Herbst gespannt, wenn Ubi Soft endlich eine neue „Racing Simulation" an den Start schiebt. Schließlich waren die Franzosen bisher immer am dichtesten an der GP-Serie von Microprose dran…

Richy

In letzter Minute

…haben wir erfahren, dass bereits gegen Ende dieses Jahres ein Add-on mit den Daten der Saison '99 und Detailverbesserungen erscheinen soll. Die letzten Kritikpunkte will Geoff Crammond dann im Sommer 2001 ausräumen, wenn **Grand Prix 4** auf Basis des laufenden Geschehens in der Formel 1 erscheint.

Grand Prix 3
(Microprose/Hasbro)

Auch ohne bahnbrechend neue Technik die beste F1-Simulation aller Zeiten!

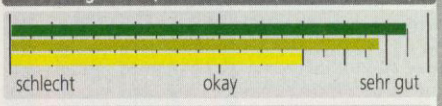
USK-Freigabe: ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit: 5 Stufen
Preis: ca. 99,– DM

90%

Grafik	*81%*
Sound	*75%*
Steuerung	*93%*
Motivation	*92%*

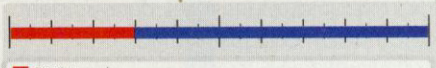
Datenträger	1 CD, 80, 200 oder 400 MB auf der HD
System	ab einem P2/266 mit 32 MB RAM (besser P3/500 mit 128 MB RAM) und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1280 x 1024 Pixel, 3D-Beschleunigerkarten werden über Direct3D unterstützt, Softwaremodus vorhanden, nicht für alle 3D-Brillen geeignet
Sound	Lautstärke von Motor- und Schleudersound, Musik und sonstigen Effekten regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Pad oder Stick (Force Feedback wird unterstützt)
Sprache	Anleitung deutsch, Spiel mehrsprachig
Multiplayer	2 Spieler via Analog- oder ISDN-Modem, bis zu 8 im IPX- oder TCP/IP-Netzwerk, pro Teilnehmer eine CD-ROM erforderlich; „Hot Seat"-Modus für mehrere Spieler abwechselnd an einem Rechner
Online-Info	www.grandprixgames.com www.grandprix3.de

Leistungscheck (640 x 480 Pixel, mittlere Details)



- P3/500 mit 128 MB RAM und GeForce/Rage Fury Maxx
- P3/400 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
- P2/266 mit 64 MB RAM im Softwaremodus

Vergleich der Genreanteile



- 30% Arcade
- 70% Simulation

KAMPF UM DIE POLEPOSITION

F1 2000

Grand Prix 3

F1 World Grand Prix

GAMEPLAY

Wer kennt denn noch Tyrrell?

Steht mit den brandaktuellen Daten der Saison 2000 am Start und erfreut mit einer bestens ausgestatteten Werkstatt auch Setup-Bastler. Aber wo sind Wettermodell, Regenrennen oder Pacecar-Phasen?

Arcaderacer freuen sich über schnell zugängliche Renn-Action, akribische Simulanten über die pralle Werkstatt. Aber warum wird die Saison '98 simuliert – wer kennt denn heute noch Tyrrell?

Hier fühlen sich vor allem Einsteiger wohl, denn mit Tuningarbeiten werden sie genauso wenig belästigt wie von zu cleveren Computergegnern. Doch Kenner und Könner sind ein wenig unterfordert.

TECHNIK

Was zählt, ist flüssige Grafik

Die EA-Boliden sehen ab einem P3/500 mit 128 MB RAM und entsprechender Grafikkarte richtig klasse aus, sonst nicht: Bei Ruckel-Optik und Detailmängeln hilft auch der coole 3D-Sound nix!

Power pur: schnelle 3D-Optik, die selbst in der kritischen Startphase und bei Multiplayer-Rennen noch flüssig zoomt. Wenn stören da gelegentliche Riesenpixel und fehlender Boxenfunk?

Kann sich schon ab einem P2/266 sehen lassen und bietet Grafik-Extras auf schnelleren Rechnern. Allerdings fehlt es irgendwie an Atmosphäre und die Motoren klingen eher kaputt denn kernig.

HANDLING

Menschlich, nicht übermenschlich

Feine Fahrhilfen und eine knapp über dem Piloten montierte Helmkamera, die den Rennverlauf spritzig einfängt. Doch spannende Positionskämpfe sind so selten wie in der wahren Formel 1!

Klasse Lenk- und Bremshilfen, fantastisches Handling und Computergegner, die menschlich, nicht übermenschlich fahren als Garanten für die spannendsten Rad-an-Rad-Duelle weit und breit!

Die gefühllose Steuerung erschwert Drifts, geht ansonsten aber in Ordnung. Einmalig witzig ist die Visierkamera, die das Rennen mit den Augen des Piloten durch den Sehschlitz einfängt.

ENTSCHEIDUNG

Erste Startreihe für GP3!

Platz 2: Für Angeber mit gehobener Rechnerausstattung ideal, denn so sieht F1 2000 unschlagbar gut aus.

Platz 1: Ordentliche Optik, klasse Handling und atemberaubende Positionskämpfe in einzigartiger Kombination.

Platz 3: Spaßiger Arcaderacer, der GP 3 aber wenig entgegensetzen kann – ein Tipp für Neulinge im Genre.

Game it!

ENTERTAINMENT SOFTWARE AG

Unser komplettes Angebot für PC CD-ROM, PlayStation, N64, Merchandising, DVD und Dreamcast, mit Online-Bestellmöglichkeit finden Sie im Internet unter

www.gameit.com

SOFTWARE-HIGHLIGHTS SEPTEMBER 2000

ALLE SONDERANGEBOTE NUR SOLANGE DER VORRAT REICHT!

Stand der Preise: 11.07.2000
Preisänderungen und Druckfehler vorbehalten!

Quest for Glory 5

KD · Juli **29,99 DM**

586/166 · 32MB · WIN95/98

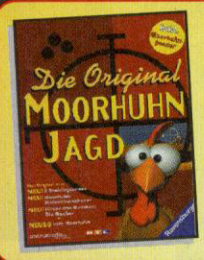
Drachenfeuer ist der neueste Titel der Abenteuer-Rollenspiel-Serie. Er entführt Sie in prächtige 3D-Landschaften, angefangen bei den Inseln des Mittelmeeres bis zu den im Meer versunkenen Inselreich Atlantis. Entgehen Sie teuflischen Fallen und stellen Sie sich packenden Kämpfen wie nie zuvor.

EURO 2000

KD **39,99 DM**

586/200 · 32MB · WIN95/98

Das Fußball-Highlight im Jahr 2000 gibt Anlaß zum neuen Spielehit von EA Sports. Treten Sie selbst mit Deutschland oder einer anderen Europa-Nationalmannschaft an. Wie wird der Klassiker Deutschland gegen England enden? Kämpfen Sie unter den besten 16 Teams Europas gegeneinander, bis Sie evtl. schließlich Europameister



Moorhuhnjagd

KD **19,99 DM**

586/166 · 32MB · WIN95/98

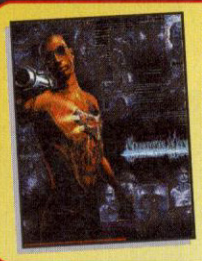
Die original Moorhuhn-Jagd mit zwei zusätzlichen Trainingsareas, Bildschirmschoner und Hintergrundinformationen jetzt endlich auch auf CD.Trainieren Sie am PC Ihr Geschick und Reaktionsvermögen auf der Jagd nach dem Highscore. Inklusive Moorhuhnposter.

Shadow Company

KD **9,99 DM**

586/233MMX · 32MB · WIN95/98

Die Shadow Company ist eine schlagkräftige Söldnertruppe, die gegen Bezahlung jegliche Art militärischer Aufgaben übernimmt. Sie wird während einer Mission hinter den feindlichen Linien zurückgelassen und ist von dort an auf sich gestellt. 60 Missionen, zwölf Hauptcharaktere mit verschiedenen Eigenschaften und einer Vielzahl von Ausrüstungsgegenständen.



Shadow Man

KD **9,99 DM**

586/200 · 32MB · 3D GK · WIN 95/98

Ein Besessener naht, erbarmungslos folgt er der Fähre des Bösen. In verlassenen Stätten und in mächtigen Zitadellen der Geister und der Menschenwelt auf der Suche nach seiner Herkunft. Shadow Man naht, Wanderer zwischen den Welten, dem Reich der Lebenden und der Toten, um der Apocalypse Einhalt zu gebieten...

Outcast

KD **19,99 DM**

586/200MMX · 32MB · WIN95/98

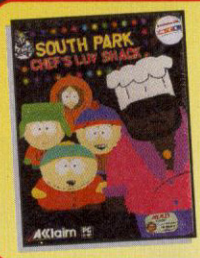
Beeindruckend gestaltetes 3D-Action-Adventure. Versuchen Sie als Cutter Slade das Universum zu retten. Lernen Sie eine Vielzahl animierter Charaktere kennen, jeder mit eigenen Eigenschaften und persönlicher Geschichte. Die virtuelle Realität wird unterstützt durch atmosphärische Effekte und phänomenale Landschaftsgenerierung.

Homeworld

KD · Juli **29,99 DM**

586/200 · 32MB · WIN95/98

Erleben Sie die nächste Dimension von Schlachten im Weltraum: cinematische Grafik, erstaunliche Special Effects, brillant gerenderte Raumschiffe, völlig frei wählbare Perspektiven, umfangreiche Multiplayer-Optionen und eine innovative Benutzeroberfläche.

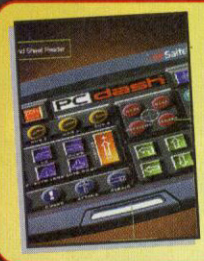


South Park Luv Shack

DA **9,99 DM**

586/166 · 32 MB · WIN 95/98

Frei nach der TV-Serie haben die Macher von South Park gleich ein ganze Horde von Mini-Games programmiert. Diese wurde noch mit Hunderten, nur für dieses Programm erstellten Soundsamples unterlegt, um den originalen South Park Flair zu unterstreichen.



Saitek PC Dash

DA **39,99 DM**

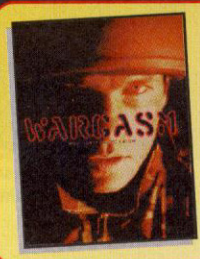
Die neue Dimension, PC-Spiele zu erleben: Einfach eine Command Card einlegen, den Code der Karte einlesen lassen und spielen! Mit PC Dash müssen Sie nie wieder komplizierte Keyboard-Befehle auswendig lernen. Das spezielle Interface ermöglicht Ihnen, individuelle Karten zu entwerfen und einfach zu programmieren. Jede Keyboard-Tastenkombination (Einzelaktion, Steuerungsbefehle oder sogar komplexe Makros) können Befehlen zugeordnet werden (bis zu 180 pro Command Card).

Nocturne

KD/E **19,99 DM**

586/233MMX · 64MB · WIN95/98

Action-Adventure mit phänomenaler Grafik, atemberaubenden Licht- und Schatteneffekten, mysteriösen Rätseln und extrem spannenden Missionen. Mit 3D-Beschleuniger 96 MB RAM erforderlich.

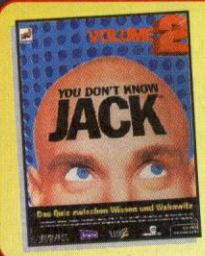


Wargasm

KD **9,99 DM**

586/166 · 32MB · 3DFX · WIN95

Im Jahr 2025 ist die weltweite Abrüstung aller Nationen beendet. Der blutige Terror des Krieges wurde in ein virtuelles Online-System verlagert. Echtzeitstrategiespiel mit 25 Einheiten, über 50 Missionen, einfachster Handhabung und atmosphärischer Dichte.



You don't know Jack 2

KD **29,99 DM**

486/66 · 16MB · WIN95/98

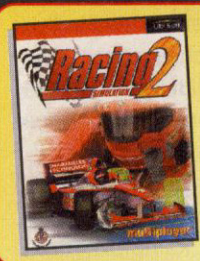
You don't know, Jack geht in die zweite Runde. Noch schriller, noch greller, noch abgedrehter und noch unbeschreiblicher. Jede Menge total unmögliche neue Fragen im unnachahmlichen Jack-Stil. Verrückte Gastmoderatoren und ein Showmaster, dem nie die Luft ausgeht.

Seven Kingdoms 2

KD **9,99 DM**

586/120 · 32MB · WIN95/98

Als König eines von sieben Reichen müssen Sie sich gegen Ihre Konkurrenten durchsetzen. Echtzeit-Strategiespiel mit Wirtschafts-, Forschungs- und Diplomatiekomponenten. Einheiten gewinnen an Erfahrung und können in Folgemissionen übernommen werden. Stark verbesserte Grafik.



Racing Simulation 2 plus Renntraining

KD **9,99 DM**

586/166 · 24MB · GK 4MB · WIN 95/98

Auf 17 Kursen geht es rund: jeder Rennwagen ist analysiert worden, von der Aerodynamik bis zum Motor. Die Rennstrecken sind absolut detailgetreu nachgebildet, mit allen Änderungen zur vorherigen Saison. Erleben Sie verschiedene Spielmodi vom Einzelrennen bis zum Karrieremodus. Inklusive Renntraining mit Christian Danner.

Game Gallery Millenium

DA **29,99 DM**

586/200 · 32MB · 3D-Grafik · WIN95+

Enthält: Die Siedler 2, Shadowman, Racing Simulation, Air Warrior 3, Seven Kingdoms, Ancient Adversaries, Turok2, Test Drive Off Road 2, Gex 3D (benötigt 3DFX-Karte), Machines, Spearhead, Re-Volt, Snowwave Avalanche.

Bequem bestellen:

in Deutschland:
- Per Post: Game it! AG - D-87488 Betzigau
- per Internet: http://www.gameit.com
- per Telefax: 0831-5751555
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Telefon: 0831-575157

in Österreich:
- per Post: Game it! AG - A-6691 Jungholz
- per Telefon: 05676-8372
- per E-mail: bestellung@gameit.com
- per Internet: http://www.gameit.com
- Preise x 7,5 = ÖSch

Versand nach Österreich erfolgt mit österreichischer Post und wird in ÖSch bezahlt. Versandkosten in gleicher Höhe wir für Deutschland.

Kein Mindestbestellwert!

Versandkostenfreie Lieferung bei Warenwert über 180,00 DM!

Versandkosten:
- bei schriftlicher Bestellung (Post / Vorkasse / Fax / E-mail / Internet): 3,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post
- bei telefonischer Bestellung: 9,99 DM zzgl. Nachnahmegebühr der Post

Produktinfo 020

Rufen Sie uns an...

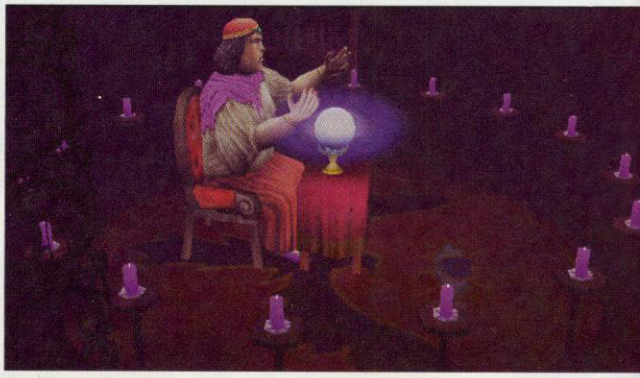
0831-575157

MO - FR: 8:00 - 20:00 Uhr
SA: 9:00 - 16:00 Uhr

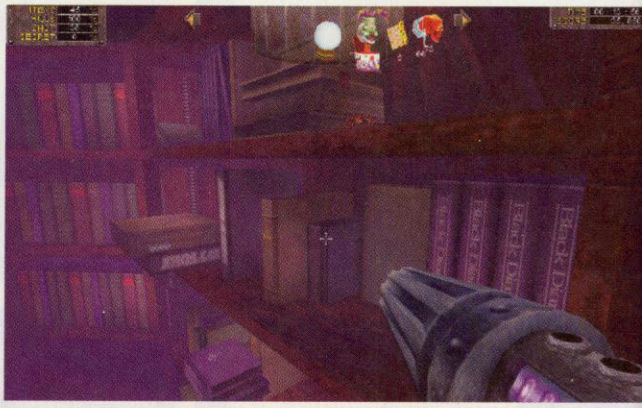
Game It!-Hotlines:

Konsolen-Spiele: **0190 / 873 268 24**
PC-Spiele: **0190 / 873 268 25**
Computer: **0190 / 882 419 33**
Internet: **0190 / 882 418 84**
täglich von 8–24 Uhr * 3,63 DM / Min.

Das grell geschminkte Rockquartett aus den frühen 80-er Jahren macht wieder von sich reden – mit dem Egoshooter zum Musik- bzw. Comic-Album.



Zu Beginn jedes Abschnitts warten eine Info-Zigeunerin und eine Kamerafahrt ans Missionsziel



Das Design der 25 Abschnitte bietet nette Überraschungen wie dieses überdimensionale Bücherregal

Die zahlreichen Zwischensequenzen werden recht ansprechend mit der Gameengine in Szene gesetzt

Das Game ist nicht bloß nach dem letzten Album von Kiss benannt, es basiert auch auf einer Comic-Reihe, die der Image Verlag seit 1997 in den USA vertreibt. Bereits dort mutierten die Bandmitglieder trotz ihres mittlerweile beachtlichen Alters zu Actionhelden. Hier sollen sie nun in vier Episoden mit insgesamt 25 Abschnitten Jagd auf einen Halbgott machen, der ansonsten in Kürze das „Kind der Albträume" gebiert – und damit das ganze Universum zu zerstören droht.

Auf ein Intro aus gezoomten Comic-Standbildern folgen vier individuell gestaltete Kapitel, die auch einzeln anwählbar sind und mit jeweils einem anderen Rocker absolviert werden. So durchstreift Celestial eine monsterverseuchte Stadt, mit Demon geht es durch eine weitläufige Geisterbahn und der Beastking ballert eine Fantasyfestung monsterfrei. Starbearer ist schließlich für das Storyfinale in einer futuristischen Laboranlage zuständig. Jeder Musikus greift dabei auf zwei Spezialwaffen wie Schwert, Kampfaxt, Klauenhand oder einen Feuer speienden Drachen zurück. Darüber hinaus liegen in den weitläufigen Arealen bzw. Geheimräumen noch Raketenwerfer, Schrotgewehre oder Plasma-MGs nebst Munition zum Aufsammeln bereit. Wer die Augen offen hält, findet außerdem sechs Teile der Bandkostüme (von Plateauschuhen über einen Brustharnisch bis hin zu den typischen Masken), die seinen Idolen zu schnelleren Sprints, höheren Sprüngen oder einem tragbaren Kugelfang verhelfen.

Natürlich ist jede Hilfe willkommen, wenn schon auf dem einfachsten der fünf Schwierigkeitsgrade die allerorts aufgestellten Monstergeneratoren ganze Heerscharen an spinnenbeinigen Ungetümen, flinken Feuerspeiern und militanten Clowns ausspucken – und am Ende jedes Levels auch noch ein fetter Endgegner lauert. Doch auf die frei definierbare Steuerung via Tastatur, Maus oder Stick

Vier Küsschen in Ehren

Starbearer alias Paul Stanley kämpft mit schnellen Schwertattacken und einem magischen Stern, der die Feinde gleich in Scharen niederstreckt

Beastking alias Peter Criss hält seine Angreifer mit messerscharfen Klauenhandschuhen auf Distanz und beharkt sie dann mit einem explosiven Speer

Demon alias Gene Simons züngelt... äh, zückt seine mächtige Kampfaxt, außerdem führt er einen Feuer speienden Minidrachen Gassi

Celestial alias Ace Frehley geht mit Elektro-Handschuhen in den Nahkampf; entfernte Widersacher werden mit einer Plasmasphäre beworfen

An manchen Stellen sprinten einem die Monster gleich scharenweise entgegen

ist selbst im hitzigsten Feuergefecht stets Verlass, auch Hopser über gähnende Abgründe gelingen zielsicher.

Grafisch meint man die 3D-Umgebungen samt ihren Lichteffekten schon mehrfach in ähnlichen Spielen gesehen zu haben, lediglich Band-Symbole an den Wänden schaffen ein bisschen Eigenständigkeit. Doch die Polygoncharaktere sind schön texturiert und fließend animiert; der Sound geht ebenfalls klar: schaurige Effekte und Kiss-Musik – was auch sonst? Weniger gelungen ist die Spieltiefe, denn von der Vielschichtigkeit eines „Half-Life" ist dieser geradlinige Shooter so weit entfernt wie Kiss von einem Preis für „Jugend forscht". Wer ein Ticket für den Psycho-Zirkus löst, darf also keine übermäßig hintergründige Vorstellung erwarten: wenige (Schalter-)Rätsel, aber umso mehr Action! (rf)

Pro & Kontra

* 4 verschiedene Episoden bzw. Spielfiguren
* 25 abwechslungsreiche Abschnitte
* Musik von Kiss

* eindimensionaler Spielablauf
* teils übertrieben hohes Feindaufkommen
* kaum Rätsel

Ganz persönlich

Frage: Kann heute schon gänzlich verkehrt sein, was anno 1993 in den ersten id-Kerkern noch so viel Laune machte? Antwort: Nicht ganz, zumindest nicht für die Fans der vier dick geschminkten Rock-Monster – zumal die ja auch nicht mehr die Jüngsten sein dürften. Wer von einem Actionabenteuer aber mehr als simpel gestrickte Perforation von Gegnerscharen erwartet, sitzt im Psycho-Zirkus nicht in der ersten Reihe.

Jack

Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child
(Third Law/Take 2)

Stark actionbetonter Egoshooter für Fans der Altrocker von Kiss

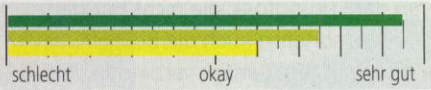
USK-Freigabe:	ab 16 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM

74%

Grafik	*75%*
Sound	*79%*
Steuerung	*77%*
Motivation	*68%*

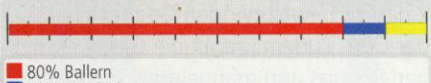
Datenträger	1 CD, 10 bis 450 MB auf der HD
System	ab einem P266 mit 64 MB RAM (besser P3/400) und Win 95/98
Grafik	320 x 240 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, ideal für 3D-Brillen
Sound	Musikstücke vom gleichnamigen Album, Soundeffekte und Sprachausgabe getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus, Joystick
Sprache	komplett englisch, deutsche Version folgt
Multiplayer	bis zu 16 Spieler gegen- oder miteinander auf 4 Extrakarten via LAN oder Internet
Online-Info	www.kisspsychocircus.com

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



P3/600 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
P2/450 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
P266 mit 64 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



80% Ballern
10% Geschick
10% Knobelei

INFESTATION

David Braben wurde in den 80-ern mit „Elite" zur Legende – doch anno 2000 scheint der Kultdesigner seine besten Jahre hinter sich zu haben…

Brabens strategischer 3D-Actionspaß „V 2000" war zwar nicht übel (weshalb wir das Spiel in Ausgabe 12/99 auch auf der Cover-CD hatten), doch kein elitärer Überflieger – genau wie der jetzt erschienene Quasi-Nachfolger: Eine feindliche Rasse äschert systematisch alle Kolonien der Menschheit im All ein, der Spieler soll den Aliens binnen 22 Missionen Einhalt gebieten.

Der Gag von Infestation ist das äußerst wandlungsfähige Morph-Vehikel, mit dem man Energiepunkte sowie dreierlei Kristalle sammelt und natürlich die Gegner vom Bildschirm lasert. Die Energiepunkte werden in Fabriken auf Waffen und Schilde des Fahrzeugs verteilt, um diese aufzumöbeln. Die Rohstoffe hingegen benötigt man für die Produktion von Munition sowie diverse Upgrades wie Turbo, Tauch- oder Flugmodus. Raketen, Minen, Granaten usw. lassen sich zudem durch das Zerbröseln von Containern abgreifen. Eine besondere Bedeutung kommt den Wissenschaftlern zu, die man an Bord beamt: Zwei davon sind nötig, um eine feindliche Fabrik nach Ausräuchern des Personals zu besetzen. Beim Aktivieren der Sprungtore, die nicht nur ganze Welten, sondern auch die Bereiche einer Kolonie untereinander verbinden, leisten die Weißkittel ebenfalls gute Dienste.

Virus 2001

Das Handling ist dabei gewöhnungsbedürftig, da auch ein Pad häufige Griffe zur Tastatur nicht erspart – am besten überlässt man das Anvisieren der teils kaum zu bewältigenden Gegnerscharen der CPU. Zudem krankt die Grafik an derben Popups und mangelnder Sichtweite, läuft aber selbst auf schwächeren Rechnern flüssig. Außerdem sind die Multiplayer-Modi abwechslungsreich, besonders der witzige Powerball (zwei Teams versuchen mit ihren Vehikeln einen Ball in die Punktezone zu bugsieren) hat uns gefallen. Trotzdem: Es gibt bessere PC-Action als den neuen Braben. (st)

Oft wird ein Wissenschaftler benötigt, um die Sprungtore zu aktivieren

Hat man diese herumstehenden Mechs bemannt, unterstützen sie den Spieler im Kampf

Infestation
(Frontier Developments/Ubi Soft)

Taktische 3D-Action mit umständlicher Steuerung

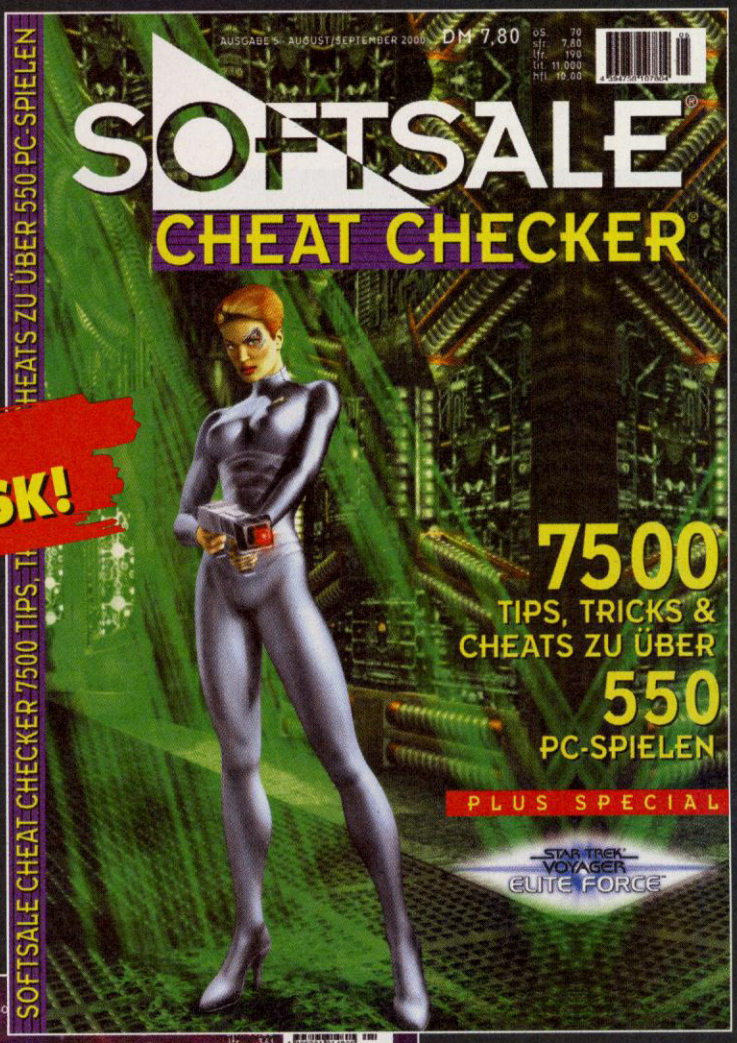
USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 99,– DM

Solo	Multi
66%	68%

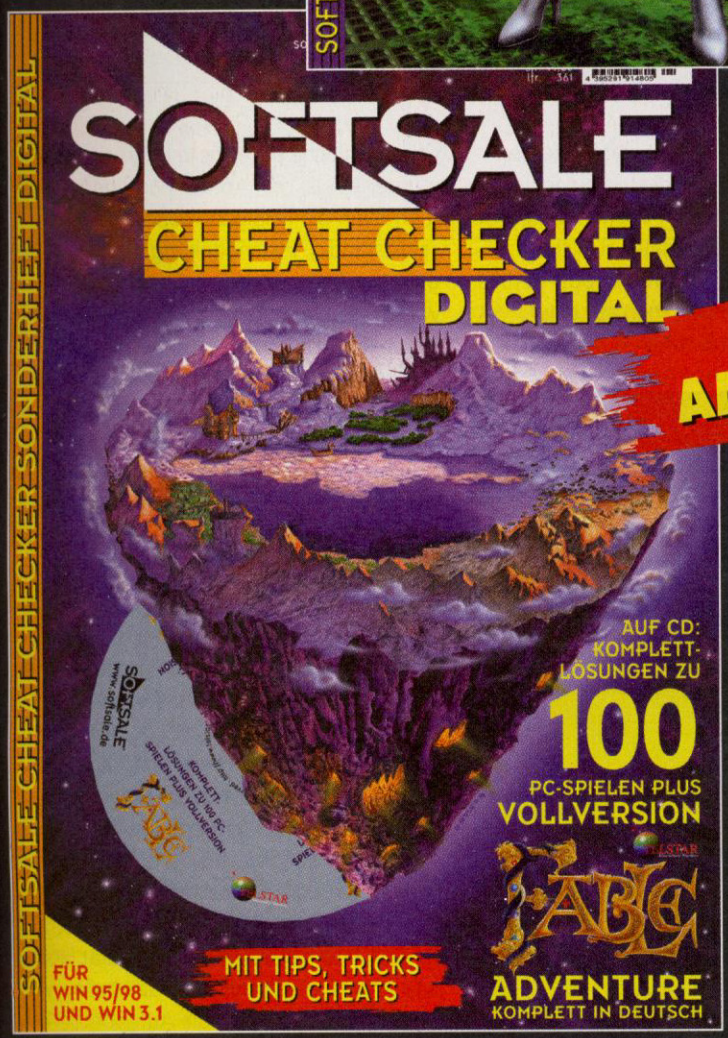
Solo		Multi
65%	Grafik	65%
69%	Sound	69%
66%	Steuerung	66%
67%	Motivation	69%

Datenträger	1 CD, 3 oder 165 MB auf der HD
System	ab einem P166 (besser P2/300) mit 32 MB RAM (besser 64 MB) und Win 95/98
Grafik	512 x 384 bis 1024 x 768 Pixel im Fenster oder Vollbild, 16 oder 24 Bit Farbtiefe, Direct3D-Beschleuniger mit 8 MB wird benötigt, für 3D-Brillen gut geeignet
Sound	Lautstärke von Musik und Effekten getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Joystick, Pad
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler im Netzwerk oder Internet
Online-Info	www.ubisoft.de

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
NR. 5
7500 TIPS, TRICKS
UND CHEATS
ZU ÜBER 550
PC-SPIELEN
7,80 DM



NEU AM KIOSK!



NEU AM KIOSK!

SOFTSALE
CHEAT CHECKER
DIGITAL NR. 1
AUF CD:
KOMPLETT-
LÖSUNGEN
ZU 100 PC-SPIELEN
PLUS VOLLVERSION
FABLE
ADVENTURE
KOMPLETT
IN DEUTSCH
14,80 DM

MOGELN BIS DER ARZT KOMMT!

SOFTSALE LAU UND ZIELKE GMBH, SCHLOSSPLATZ 19, 31582 NIENBURG, TEL. 05021/910416
ONLINE-SHOP: WWW.SOFTSALE.DE

Produktinfo 012

IMPERIUM DER AMEISEN

Insekten statt Panzer: originelle Echtzeitstrategie nach einem Roman von Bernard Werber – auch auf dem PC ein Bestseller?

Im Renderintro schwärmen 1500 hoffnungsvolle Ameisen-Prinzessinnen aus, doch nur wenige kommen durch

Imperium der Ameisen

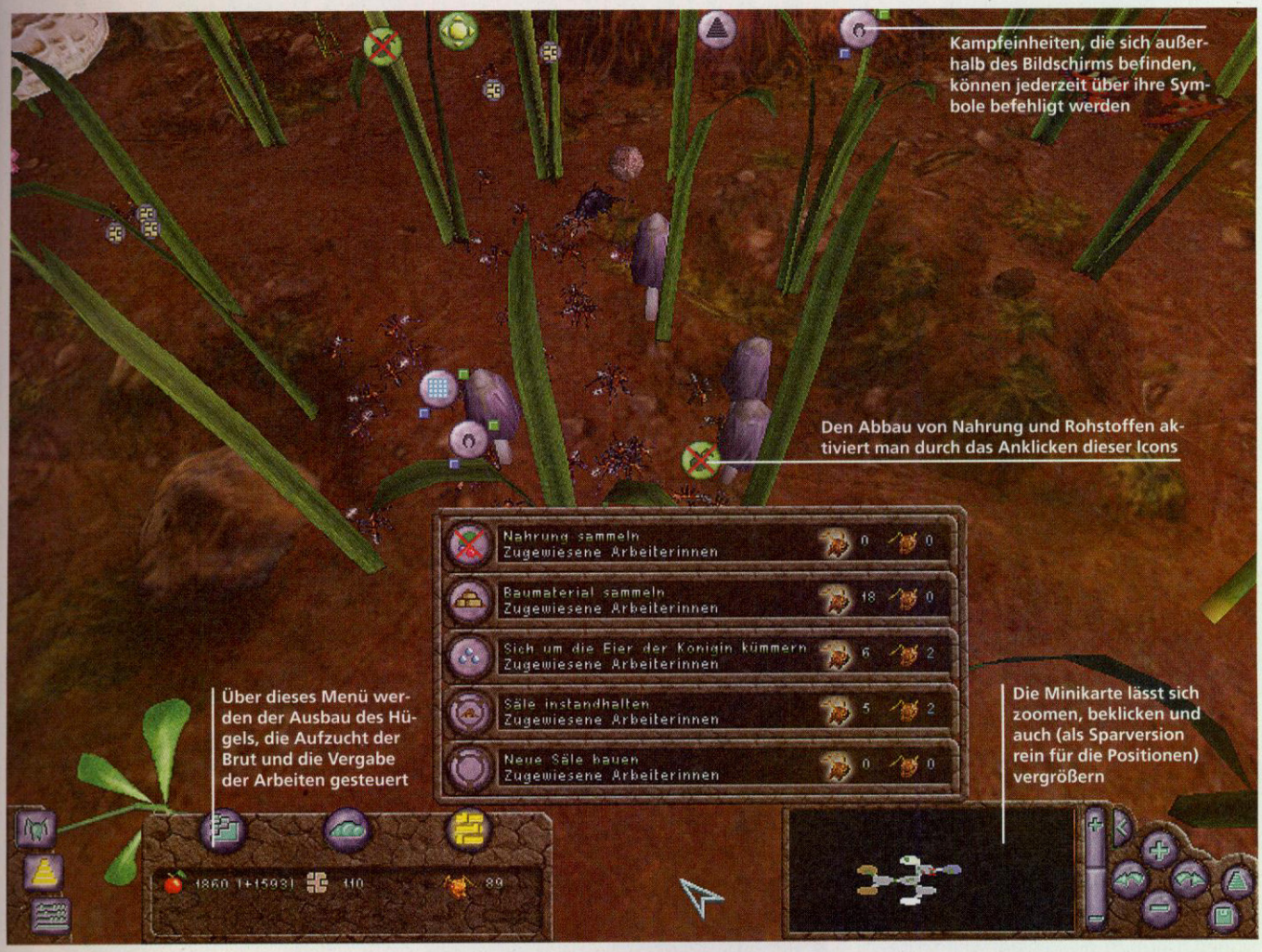
Bernard Werbers Roman „Die Ameisen" wurde bereits zweifach fortgesetzt, nach dem Buchhandel sollen die Krabbler nun also auch den PC erobern. Genauer gesagt geht es um Aufbau und Verteidigung eines neuen Satellitenstaates, den eine junge Ameisenkönigin zu gründen gedenkt. Darüber informiert ein schönes, aber kurzes Renderintro; mehr über die Protagonisten ist aus einem integrierten Online-Lexikon zu erfahren. Das Spiel selbst besteht aus zwei kleinen Trainingseinsätzen, einer Kampagne mit 13 Missionen, zehn Instant-Gefechten und der Option, neun verschiedene Scharmützel gegen bis zu sieben Multiplayer vom Zaun zu brechen.

Das große Krabbeln

...beginnt stets mit einem unterirdischen Ameisenbau samt Königin, wenigen Soldaten und einer Hand voll Arbeiterinnen. Um den Fortbestand des Staates zu sichern, müssen zuallererst die Futterdepots gefüllt werden. Dazu markiert man auf einer scroll-, zoom- und drehbaren 3D-Ansicht der Oberfläche potenzielle Nahrungslager mit der Maus; den Abtransport übernehmen dann die fleißigen Arbeiterinnen selbstständig. Instandhaltung und Vergrößerung des Ameisenhügels erfordern wiederum Baumaterialien, die auf gleiche Weise herbeizuschaffen sind.

Das hört sich freilich einfacher an als es ist. So sind die benötigten Utensilien rar und die Vorräte schnell erschöpft, weshalb es sich empfiehlt, alsbald alternative Futterquellen zu erschließen: Räume müssen ausgeschachtet und darin Blattläuse oder Flaschenameisen zwecks Produktion von Honigtau gezüchtet werden. Auch der Anbau des Myzelium-Pilzes bringt regelmäßige Erträge, jedoch kann die Pflanze ohne intensive Pflege schon bald den gesamten Bau überwuchern. Kurz gesagt, ohne Spezialisten stockt der Betrieb. Statt regulärer Allround-Ameisen bevorzugt der kluge Spieler daher Experten für Bauarbeiten, Aufzucht und Agrarwirtschaft. Gottlob muss er dazu nicht allzu tief in den Legezyklus der Königin einsteigen, denn die editierbare Prioritätenliste ihrer Majestät lässt sich schnell und komfortabel umstellen – was gleichermaßen für die Aufgabenverteilung ihrer Untertanen gilt.

Der Ameisenbau kann mit 11 verschiedenen Räumen ausgestattet werden, die Innenansicht lässt sich dazu (nur) um die Mittelachse drehen



Feindliche Natur

Letzten Endes geht es aber auch im Imperium der Ameisen um den Kampf. Die kriegerischen Einheiten stehen deshalb auch direkt unter dem Kommando des Spielers, der sie per Zugrahmen zu Gruppen bündeln und sogar größere Verbände über Hotkeys abspeichern kann. Die Erkundungsmärsche über das vom Kriegsnebel umwölkte 3D-Terrain dienen schließlich nicht allein dem Aufstöbern von neuen Nahrungs- und Materiallagern, sondern auch dem Schutz der Gemeinschaft vor zahlreichen Feinden. So wird man anfänglich bloß auf Marienkäfer und damit geringe Bedrohungen stoßen – aggressive Hirschkäfer, flinke Spinnen und hungrige Gottesanbeterinnen stellen viel größere Gefahren dar, dienen nach ihrem Hinscheiden aber auch als Futter.
Die wahren Gegner sind jedoch organisierte Stämme anderer Gattungen: Bienen, Wespen, Termiten und nicht zuletzt feindliche Ameisenvölker greifen oft in großer Zahl an und können sogar bis in den Bau vordringen. Sollte die Königin bei einer solchen Invasion das Leben lassen, ohne dass eine Prinzessin die Nachfolge antreten kann, gelten Staat und Mission gleichermaßen als verloren.

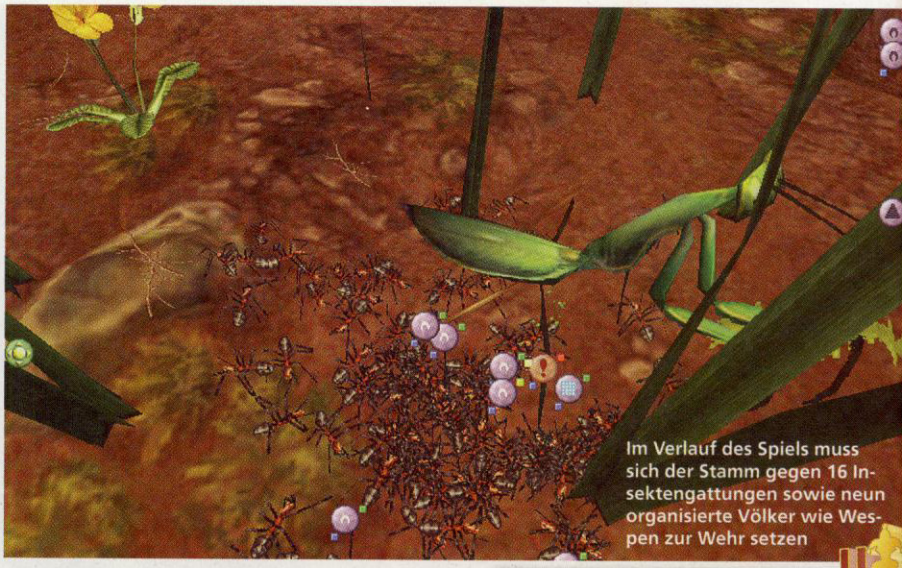
Die Draufsicht auf den Waldboden lässt sich drehen, scrollen und zoomen, ist aber bis zur Erkundung vom Kriegsnebel umwölkt

Ein Termitenstamm ist in den Bau eingedrungen und attackiert die Königin – Schutztruppen sind bereits unterwegs

Ameisen-Taktik

Im Verlauf des Spiels werden sich die Ameisen einige Angriffstechniken ihrer Feinde einverleiben, weshalb die Königin schon bald sieben verschiedene Sorten von Kriegerinnen produzieren kann. Neben den regulären Kriegern stehen dann auch ausgezeichnete Nahkämpfer, Säurespucker, Elitesoldaten und sogar Panzerameisen zur Verfügung. Letztere können sich zwar nicht aus eigener Kraft bewegen, versperren aber umso wirksamer Gänge. Auch eine erweiterte Insektenzucht bringt strategische Vorteile, indem etwa Käfer als Transportflugzeuge eingesetzt oder Mücken für Erkundungsflüge verpflichtet werden.

Im eigentlichen Gefecht entscheidet vor allem die Kampfformation über Sieg oder Niederlage. So ist die Säure-Artillerie eben nur in der zweiten Reihe von echtem Nutzen, während die Frontkämpfer ihre Beißwerkzeuge (die sogenannten Mandibeln) aus nächster Nähe einsetzen müssen. Unterlegene Krieger geraten dabei übrigens schnell in Panik und flüchten vom Schlachtfeld, doch mit einem Kamikazeknopf können auch solche Einheiten zu Selbstmordkommandos animiert werden.

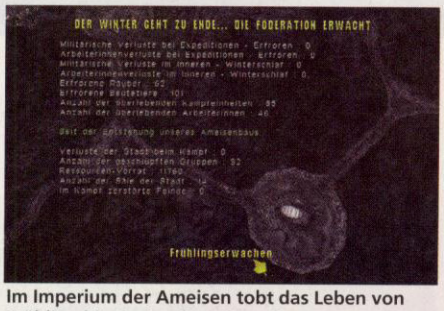


Im Verlauf des Spiels muss sich der Stamm gegen 16 Insektengattungen sowie neun organisierte Völker wie Wespen zur Wehr setzen

Die Präsentation

...ist nicht ganz so ungewöhnlich wie das Szenario: Trotz zwingend vorausgesetztem 3D-Beschleuniger fehlt es an spektakulären Lichteffekten und grellen Explosionen. Dafür ist die Polygonwelt so detailliert in Szene gesetzt, dass man die feuchte Erde förmlich riechen kann. Da wehen Blätter durch das Bild, Regentropfen gehen nieder, Früchte fallen von Bäumen. Zwischen all dem wuseln ordentlich texturierte Kleintiere, die der Spieler dank des durchdachten Interfaces jederzeit unter Kontrolle hat – selbst die entferntesten Einheiten zirpen getreulich ihre Rückmeldungen auf Befehle. Die sonstige Beschallung besteht aus orchestraler Musik und hörenswerten Effekten.

Viel Atmosphäre also, aber kaum das richtige Betätigungsfeld für Hardcore-Krieger. Wer indessen ein anspruchsvolles Spiel sucht, das Aufbau und Verwaltung über den Kampf stellt (ohne diesen wirklich zu vernachlässigen), wandelt sicher mit Begeisterung auf den Waldwegen durch das Imperium der Ameisen. (rf)



Im Imperium der Ameisen tobt das Leben von Frühling bis Herbst, im Winter kann man sich nur die Statistik zu Gemüte führen

Pro & Kontra

* unverbrauchtes Szenario
* komplexes Aufbausystem
* komfortable Maussteuerung
* Online-Lexikon

* lange Einarbeitungszeit
* teils unübersichtliche Kämpfe

Ganz persönlich

Okay, mit den tollen Romanen von Bernard Werber hat das Spiel eigentlich nicht viel zu tun – die Konfrontation der Ameisen mit den Menschen fehlt. Doch mag das Programm auch als Umsetzung scheitern, als eigenständiges Game hat es eine Menge zu bieten: Das vielschichtige Konzept sollte jeden PC-Ethnologen sofort in seinen Bann schlagen. Die Verwaltung des komplexen Ameisenhaufens macht dabei eindeutig mehr Arbeit als die eigentlichen Kämpfe, aber eben auch wesentlich mehr Spaß als die bloße Vorbereitung auf den x-ten Tankrush. Sozusagen die etwas andere Echtzeitstrategie.

Jack

Imperium der Ameisen
(Microids/Sierra)

Große Aufbau- und Echtzeitstrategie um kleine Insekten

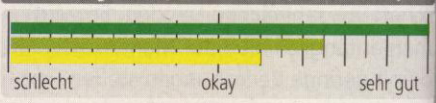
USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

85%

Grafik	77%
Sound	77%
Steuerung	80%
Motivation	87%

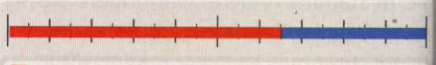
Datenträger	1 CD, 200 MB auf der HD
System	ab einem P2/233 mit 32 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 bis 1024 x 768 Pixel, 3D-Beschleunigerkarte (Direct3D) erforderlich, 3D-Brillen werden unterstützt, sind aber eher überflüssig
Sound	Musik und Soundeffekte getrennt regelbar
Eingabe	Tastatur, Maus
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	bis zu 8 Spieler gegeneinander via LAN, (Null-)Modem oder Internet auf neun separaten Karten
Online-Info	www.imperium-der-ameisen.de

Leistungscheck (800 x 600 Pixel, volle Details)



P3/500 mit 128 MB RAM, GeForce/Rage Fury Maxx
P2/350 mit 64 MB RAM, Voodoo 3/TNT 2/G400
P2/233 mit 32 MB RAM, Voodoo 2/TNT/G200

Vergleich der Genreanteile



65% Aufbau
35% Kampf

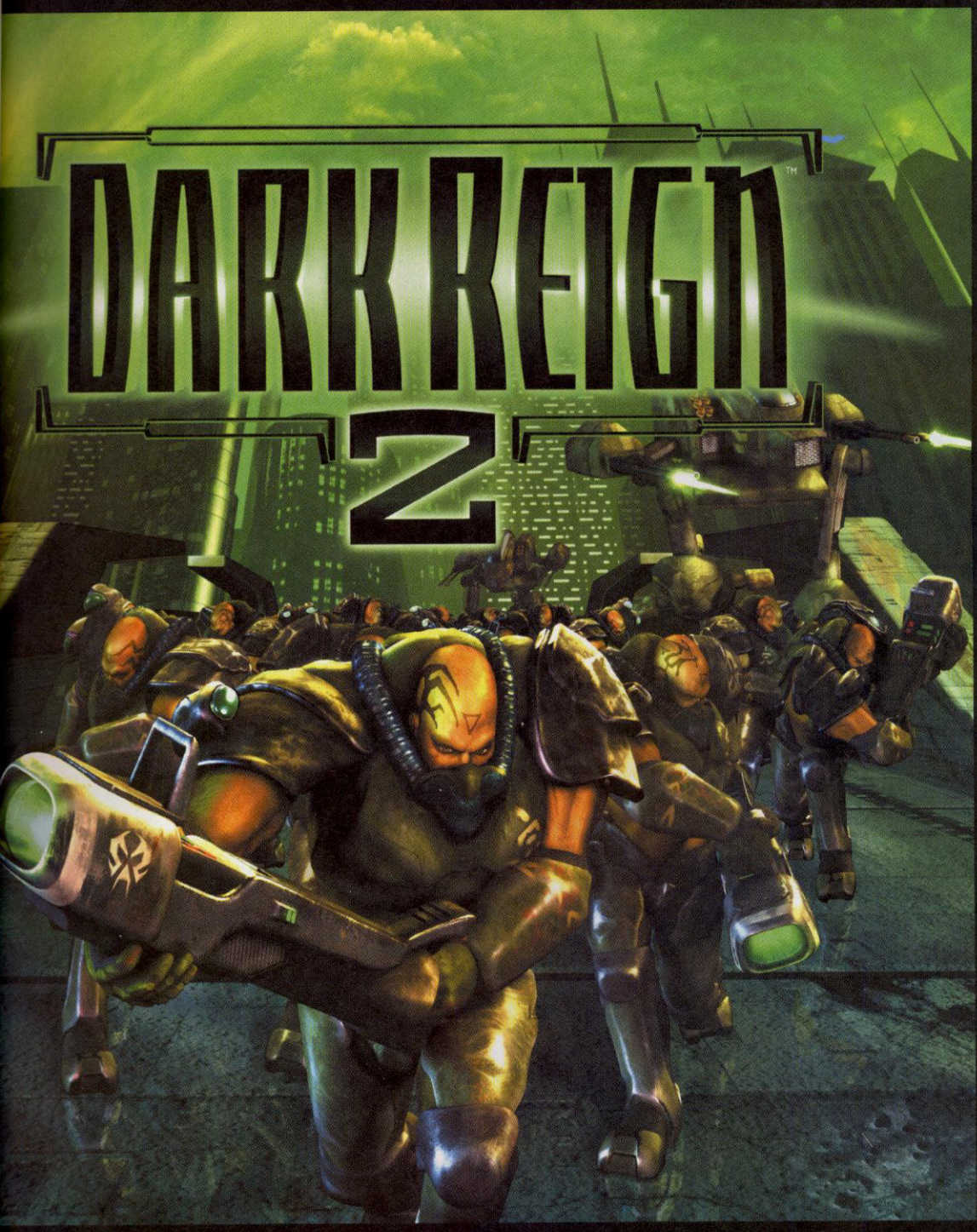
85% / 90% Gamespot

86% / 88% PC Action

92% Gameszone

88% Gamesmania

SEHEN SIE DER REVOLUTION DIREKT INS AUGE!



Beherrschen Sie das Internet mit intensiven Mehrspieler-Schlachten, z. B. King of the Hill und Kooperationsspiel.

Genießen Sie die verbesserte Grafik und die schwindelerregenden Framerates der 3D-Engine.

Spielen Sie aus der traditionellen Echtzeitstrategie-Ansicht oder zoomen Sie sich mitten in die Action.

Wagen Sie sich auf spektakuläre Tag- und Nachteinsätze, die unterschiedliche Taktiken erfordern.

DAS SCHLACHTFELD DER ZUKUNFT

Zum allerersten Mal können Sie bei einem Echtzeitstrategie-Spiel von der traditionellen Draufsicht aus Krieg führen oder sich mit einer Vielzahl von Kameraperspektiven mitten in die Action zoomen. Wenn Sie es wollen, versetzt Sie ***Dark Reign™ 2*** in den Schlamm der Schützengräben und lässt Sie jeden Ihrer Befehle am eigenen Leib erleben. Hier herrscht Krieg. Hautnah und höchstpersönlich. Willkommen auf dem Schlachtfeld der Zukunft. Willkommen bei ***Dark Reign™ 2***.

PANDEMIC

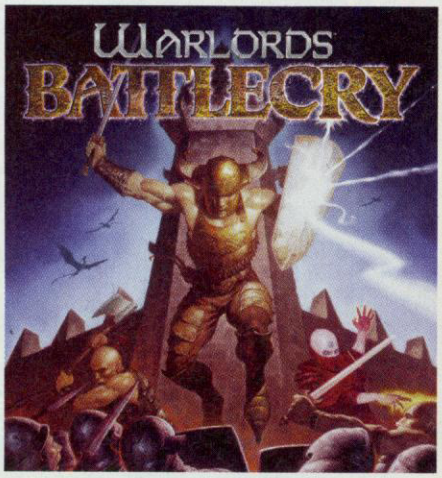
WON
www.WON.net

www.activision.de

ACTIVISION.

Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Dark Reign ist ein Warenzeichen von Activision, Inc. © 1997 - 2000 Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Produktinfo 011



Genremix par excellence: Aus einer rundenbasierten Fantasy-Reihe wird Echtzeitstrategie mit deftigen Rollenspielelementen.

Nette Grafikeffekte beleben die Iso-Szenarien

Mit neun Rassen von Menschen über Barbaren bis hin zu Untoten fehlt es den neuen „Kriegsfürsten" weder an Feindbildern noch an Identifikationsfiguren. Ehe sich der Spieler festlegt, darf er aber viele Tutorials absolvieren – weder bei der Steuerung noch beim Basenbau oder den Rassemerkmalen lassen die Lerneinsätze Fragen offen. Man geht also bestens gerüstet in die sechs Kapitel der Kampagne.

Praktisch werden da im Iso-Terrain Gebäude errichtet, Armeen aufgestellt und Schlachten geschlagen. Das actionreiche Gameplay um große Heere und viel Zauberei (gut 85 Sprüche für Anhänger der schwarzen und weißen Magie harren der Erforschung) erinnert grundsätzlich an Blizzards Klassiker „Warcraft 2".

Strategisches Heldentum

Der Unterschied liegt in der starken Betonung einzelner Helden. Dabei handelt es sich um mächtige Krieger, die über Missionen hinweg ihre diversen Eigenschaften weiterentwickeln und neue Fähigkeiten dazugewinnen – ohne sie sind etwa Spezialeinsätze gar nicht lösbar.

Optisch sind die hiesigen Steppen und Wälder recht ansprechend, zumal gute Effekte (Tag/Nacht, Wetter, Zauberei) und ordentliche Animationen geboten werden. Akustisch macht sich der „Schlachtruf" mit dramatischer Musik, Umgebungsgeräuschen und ausgezeichneter Sprachausgabe bemerkbar – oft genug in Form ausgedehnter Plaudereien. Einzig die arg langen Ladezeiten vermögen den Spaß am Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel ein wenig zu trüben.

Am besten werden sich hier trotz der durchaus beachtlichen KI übrigens Multiplayer unterhalten: Bei einfacher Steuerung via Maus und/oder Tastatur dürfen auch sechs Feldherren im LAN oder Internet ihre Befehle im Pausenmodus geben, die Einheiten in verschiedenen Formationen gegen den Feind hetzen, neue Truppenteile rekrutieren und Ressourcen sammeln. Wer will, bastelt sich dazu noch eigene Missionen mit dem mitgelieferten Editor. (pk)

Gekämpft wird zu Wasser, zu Lande und in der Luft

Basenbau ist essenzieller Bestandteil des Gameplays, genau wie rollitypisches Heldentum

Warlords Battlecry
(SSG/SSI/Mattel Interactive)

Fantasy-Mix aus Echtzeitstrategie und Rollenspiel

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 89,– DM

78%

Grafik	70%
Sound	80%
Steuerung	77%
Motivation	79%

Datenträger	1 CD, 680 MB auf der HD
System	ab einem P233 (P2/300 empfohlen) mit 64 MB RAM und Win 95/98
Grafik	Isografik in 800 x 600 bis 1024 x 768 Pixeln, zwischendurch Rendersequenzen
Sound	Lautstärke für Effekte, Musik und Sprache getrennt regelbar, EAX, A3D und Direct3DSound werden unterstützt
Eingabe	Maus, Tastatur
Sprache	komplett deutsch
Multiplayer	53 vorgefertigte Karten und Zufallskarten für 2 bis 6 Spieler via LAN und Internet
Online-Info	www.warlordsbattlecry.com

Uns gibts am längsten!

Testen Sie Deutschlands erfahrenstes Spiele-Mag!

Die nächsten 3 Ausgaben für nur

12,– DM

im Mini-Abo

- **6 CD-ROMs** mit starken Vollspielen und brandaktuellen Demos!
- **Mehr** als **400** Seiten voller Tests, Previews, Specials und Lösungshilfen!
- **Portofreie** Lieferung in umweltschonender Klarsichthülle!
- **Für nur 12,– DM** statt der regulären 26,70 DM!

Coupon ausfüllen und einsenden an:
Joker Verlag • Aboverwaltung
Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham

PC Heft & Spiel SCHNUPPERCOUPON

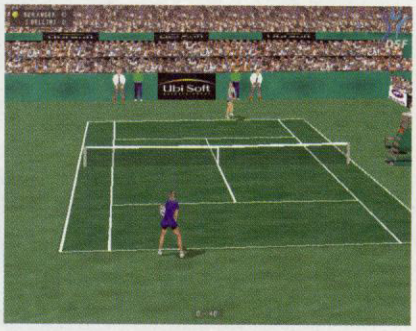
Ja, ich bestelle die nächsten 3 Ausgaben PC Joker Heft & Spiel für DM 12,– statt DM 26,70 bei Einzelheftkauf. Ich spare damit DM 14,70. Bestellung nur gegen Vorkasse möglich (Scheck oder Bargeld liegt bei). Wenn mit Erhalt der 3. Ausgabe nicht gekündigt wird, verlängert sich das Abo automatisch um 12 Ausgaben für 91,– DM (Ausland 100,– DM). Davon habe ich Kenntnis genommen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum/Unterschrift
(bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)



DSF Allstar Tennis 2000
(Aqua Pacific/Ubi Soft)

Das richtige Programm für alle, die sich Tennis abgewöhnen wollen: Wählen Sie aus gut 30 fiktiven und realen weiblichen und männlichen Spielern sowie unter zehn potthässlichen Courts. Schlagen Sie ruhig ohne 3D-Beschleuniger (in vier Modi) auf, denn mit ist die Grafik auch nicht viel hübscher – nur wer einen Kondensstreifen als Ball identifizieren kann, hat Siegchancen!
Glück braucht man auch, denn die Steuerung ist total daneben: Die Tastatur ist ob dieses Trauerspiels wohl schon entschlummert, so träge wie sie reagiert. Ähnlich dürfte es Ihren bis zu drei Freunden ergehen, die Sie hier zu Training, Freundschaftsmatches und einem Turnier an Ihren Rechner einladen dürfen.

Nahezu unspielbare Tennissim

URTEIL: **42%**

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Masochisten
Preis:	ca. 79,– DM
System-konfiguration	ab einem P166 mit 24 MB RAM, Win 95/98 und 140 MB auf der HD
Online-Info	www.ubisoft.de

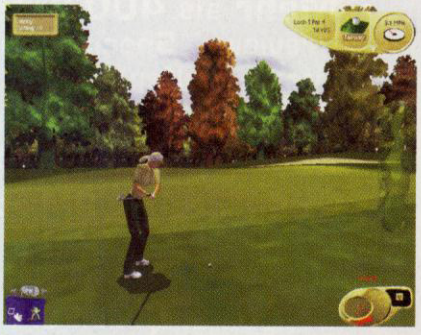
Terminus
(Vicarious Visions/Vatical)

Eine Space Opera mit dem komplexen Wirtschaftsteil von „Elite", einer alternativen Militärkarriere à la „Starlancer" (gleich für zwei politische Fraktionen!), diversen Multiplayermodi wie Deathmatch, Space-Hockey oder Story, und das alles gleichzeitig für Windows, Linux und Mac – zu schön, um wahr zu sein?
In der Tat. Zumindest, wenn man Wert auf spektakuläre Explosionen und Instant-Spielbarkeit legt. Wer jedoch bereit ist, sich durch das knapp 200 Seiten starke Handbuch dieses Importtitels zu arbeiten, während er auf einen Patch wartet (unter Direct3D kam es wiederholt zu Abstürzen), kann viele angenehm stressige Stunden im Terminus-Universum verbringen.

Komplexe Space Opera mit technischen Schwächen

URTEIL: **71%**

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 99,– DM
System-konfiguration	ab einem P2/300 mit 64 MB RAM, Win 95/98 und 650 MB oder 1,2 GB auf der HD
Online-Info	www.visions.com



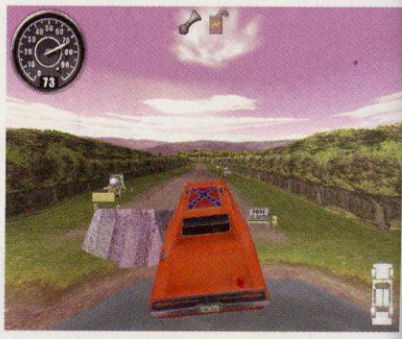
DSF Ultimate Golf
(Vertex/Ubi Soft)

Golf ist ein Altherrensport? Hier schon: Mit seinem anfangs zusammengestellten Spieler tritt man im Wald, einem Cañon oder auf einer Insel gegen bis zu drei Gegner (gesteuert vom Computer oder Freunden) an. Weil die Mausschwung-Steuerung dabei schwer abzuschätzen ist, gleichen Training, Teamplay oder Turnier einer gemütlichen Partie Bingo im Freien – der Glücklichere gewinnt.
Hinzu kommen langatmige Ladepausen, über welche die per Open-GL beschleunigte 3D-Grafik mit ihren grobpixeligen Hintergründen und den detailarmen Golfern kaum hinweg trösten kann. Und was nützen verschiedenste Wettereinstellungen, wenn die Animationen mäßig sind und der Sound vornehmlich aus Ball-Plopps besteht?

Variantenarmes PC-Golf für Frührentner

URTEIL: **48%**

USK-Freigabe:	ohne Altersbeschr.
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 79,– DM
System-konfiguration	ab einem P200 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 128 MB auf der HD
Online-Info	www.ubisoft.de



The Dukes of Hazzard
(South Peak Interactive/Ubi Soft)

Die Gebrüder Bo und Luke Duke brausen hier ein gutes Dutzend Missionen lang durch den Süden Amerikas, erledigen Botenfahrten, eilen zu Rettungseinsätzen und flüchten vor dem Sheriff. Das dürfte aber allenfalls ältere Semester interessieren, die sich noch an die Serie „Ein Duke kommt selten allein" erinnern können.
Für Nostalgie am Steuer sorgen Rendervideos im Stil der TV-Vorlage aus den 70-er Jahren, die Countrymusic sorgt eher für Brechreiz. Die Spielgrafik besticht mehr durch Tempo denn Abwechslung, doch die Steuerung geht via Tastatur oder Stick ordentlich von der Hand. Einen Multiplayer-Modus für bis zu vier LAN- bzw. Internetrowdys gibts auch; macht summa summarum 51 Prozentpunkte.

Nostalgie-Racing nach einer TV-Serie aus den 70-ern

URTEIL: **51%**

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	3 Stufen
Preis:	ca. 90,– DM
System-konfiguration	ab einem P233 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 280 MB auf der HD
Online-Info	www.ubisoft.de

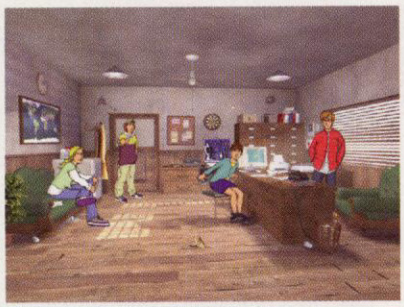
Null Prozent Handlung, 100 Prozent Action: Beach Head 2000 entpuppt sich als die abwechslungsarme Neuauflage einer längst vergessenen C-64-Ballerei. Wie im einstmals indizierten Original verteidigt der Spieler mit Hilfe dreier Waffen (MG, Geschütz, Raketenwerfer) seine Stellung gegen eine wahre Flut von Polygonpanzern, Flugzeugen, Landungsbooten und Fußsoldaten.
Schade nur, dass die US-Programmierer (vorerst ist kein deutscher Vertrieb in Sicht) von Grafikoptionen nichts zu halten scheinen, denn trotz Unterstützung für 3D-Karten geht das Spiel selbst auf schnellen Rechnern oft und gerne in die Knie – genau wie die Motivation, wenn der erste Adrenalinschub einmal abgebaut ist.

Beach Head 2000
(Digital Fusion)

3D-Neuauflage des indizierten C-64-Shooters

URTEIL: 49%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 39,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 60 MB auf der HD
Online-Info	www.digitalfusion.com



Die Knickerbocker-Bande erlebte ihre Abenteuer bislang in Taschenbüchern, jetzt lösen die vier Teenage-Detektive auch Fälle auf dem Monitor. In ihrem ersten PC-Abenteuer bekommen sie es in fünf Kapiteln gleich mit diversen Kriminellen zu tun; der Rest ist Routine: Multiple-Choice-Verhöre und Fundstücke, die dank der einfachen Steuerung bis zur Benutzung automatisch im Inventar landen.
Ein digitaler Kinderkrimi mit allen Vor- und Nachteilen also. Denn mag die Sprachausgabe auch deutsch und die Comicgrafik mit ihren sporadischen Rendersequenzen auch für Erwachsene zu ertragen sein, ältere Semester sind mit den simpel gestrickten Rätseln eindeutig unterfordert. Aber ältere Semester sind schließlich auch nicht angesprochen.

Die Knickerbocker-Bande: Das Phantom der U-Bahn
(Novatrix/Ravensburger)

Detektiv-Adventure für Jugendliche

URTEIL: 67%

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Einsteiger
Preis:	ca. 49,– DM
Systemkonfiguration	ab einem P133 mit 32 MB RAM, Win 95/98 und 36 MB auf der HD
Online-Info	www.knickerbockerbande.de

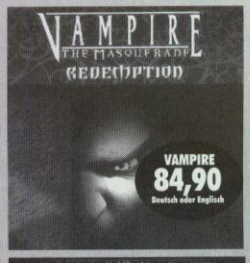
Joysoft – Die Welt der Computerspiele – gameplay – The Gateway to Games

JOYSOFT-BESTELLANNAHME: 0221/ 94 86 10 50

www.joysoft.de

SERVICE-CENTER JOYSOFT GmbH
Aachener Str. 1004, 50858 Köln
Fax: 0221/94 86 10 22
Email: versand@joysoft.de

JEDE WOCHE NEUE SUPERPREISE
Wöchentliche Angebote & Termine, Neuigkeiten & Infos per FAX
FAX-ABRUF: 0221/94 83 30 7 (24 Std)



PC CDROM:	DM				
Daikatana (ab 18) KE Uncut!	79,90	Battle Isle Platinum KD	44,00	Midtown Madness KD	29,90
Heroes of M&M 3 "Shadows" DA	84,90	C&C 2 Alarmstufe Rot KD	19,90	Quest für Glory 5 KD	33,00
MDK 2 KD	64,90	Civ 2 Test of Time KD	29,90	Rayman 2 KD	44,00
Messiah (uncut) KD	64,90	Comanche 3 Gold KD	33,00	Red Baron 3D KD	29,90
Might & Magic 8 * KD	79,90	Die Siedler 2 Gold KD	19,90	Return to Krondor KD	33,00
Shogun KD	79,90	Die Siedler 3 KD	29,90	Starfleet Command "Captain"	39,90
Sudden Strike * (ca.31.8) KD	79,90	Freespace 2 & Mission KD	44,00	Tzar KD	39,90
PREIS-HITS:	**DM**	Grand Theft Auto 1&2 KD	44,00	Unreal (JC) KD	14,90
Age of Wonders KD	39,90	Homeworld KD	33,00		
		Indy 5-Turm von Babel KD	44,00		

KD: Komplett Deutsch DA: Deutsche Anleitung
KE: Komplett Englisch *: angekündigter Titel
Import-Versionen auf Anfrage

Alle Angaben ohne Gewähr, Irrtum und Preisänderungen bleiben vorbehalten. Alle Preise in DM. Ladenpreise können abweichen. Angebote nur solange der Vorrat reicht. Die Abgabe erfolgt nur in haushaltsüblichen Mengen.

IHRE ANSCHRIFT:

Name, Vorname

Strasse, Hausnummer

PLZ, Ort

Ich zahle per:
❍ Nachnahme-Post: 9,90 DM
❍ Vorkasse-Post (Scheck): 4,90 DM
❍ Nachnahme-UPS: 16,90 DM
❍ Vorkasse-UPS (Scheck): 7,90 DM
❍ wie immer
Ich wünsche Teillieferung ❍ ja/❍ nein
Ab einem Rechnungswert von 149,-:
KEINE Versandkosten

IHRE BESTELLUNG:

STK.	ARTIKEL	PREIS/DM

GESAMTPREIS: (zzgl. Versandkosten) DM

(Ich bestelle zu den allgemeinen Geschäftsbedingungen der Fa. JOYSOFT)

STAR PEACE

www.starpeace.net

Allzu lange wollen die kanadischen Newcomer von Oceanus nicht mehr an ihrer futuristischen **Aufbausimulation** basteln, bereits im Herbst sollen mehrere hundert Wirtschaftsstrategen online gegen- und miteinander an ihren Lebenskarrieren feilen können. Die Aufgabenstellung: anno 2030 mit einem Startkapital von 100 Millionen Dollar im Rücken eine florierende Stadt erschaffen. Da die Entwickler auch Action- und Rollenspielanteile ins Spiel packen wollen, dürften virtuelle Bürgermeister hier größere Freiräume genießen als im bekannten Genre-Klassiker „Sim City".

ECHELON

echelon.bethsoft.com

Noch bis tief in den Herbst hinein arbeitet man bei Bethesda Softworks („Elder Scrolls") an einem **SF-Actionflugi**: Als Pilot des Jahres 2351 wird der Spieler gegen Rebellen kämpfen, die vom Planeten Velian aus die Föderation bedrohen. Die 14 Maschinen mit ihren fetten Waffensystemen sollen insbesondere Multiplayern gefallen; bis zu 16 werden gleichzeitig mit- oder gegeneinander fliegen dürfen. Mit der Steuerung werden dabei Actionfans ebenso zufrieden sein wie Simulanten.

NEOCRON

www.neocron.com

Seinen bisher größten Hit landete das Hannoveraner Team von Reakktor Media im Jahr 1996 mit dem Actionadventure „Bermuda Syndrome". Das ist schon lange her, doch jetzt nähert sich ein neuer **Mix aus Egoshooter und Rollenspiel** dem für Spätherbst geplanten Betatest – der Release ist für April kommenden Jahres vorgesehen. Dann werden die Spieler als Bürger der Metropole Neocron im 27. Jahrhundert ihr virtuelles Leben fristen und je nach Lust und Laune auch mal gemeinsam mit anderen Abenteurern eine der zahlreichen Quests oder einen Shootout absolvieren. Die 3D-Engine verspricht dabei alles, was momentan oft und gern gesehen ist: Effekte, Schatten in Echtzeit usw..

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

...dass **von Sunflowers und Eidos komplett überarbeitete Homepages** im Netz stehen? So erstrahlen etwa unter www.eidos.com die Spiele-Infos, der Shop, die Multiplayer-Arena und natürlich die Bilder vom aktuellen Lara-Model Lucy Clarkson 1 im schicken Flash-Design.

...dass zwei neue Spiele-Homepages auf Besucher warten: **Star Trek: Bridge Commander**, die komplexe Weltraumsimulation von Totally Games, wird unter www.bridgecommander.com gewürdigt; **Crimson Skies**, Microsofts origineller Actionflugi, präsentiert sich unter www.microsoft.com/games/crimsonskies.

...dass **per Online-Shopping ganze Kühe** bestellt werden können? Einfach mal zum Spaß die URL www.kolonialwarenladen.de ansurfen!

1

...dass man bei Kalisto an einem vorläufig unbetitelten Online-Rennspiel arbeitet? Wir sind gespannt, denn heute noch zählt das zwei Jahre alte **Ultimate Race Pro** 2 aus gleichem Stall zu unseren Top-Favoriten, wenn wir mal im Redaktionsnetzwerk Gas geben!

2

GRATIS SURFEN MIT PC JOKER ONLINE

Der Preiskampf auf dem Telefonmarkt hat auch für Internet-User seine Vorteile, zumindest, wenn sie Besitzer eines ISDN-Anschlusses der Telekom sind. Denn das neue Zusatzangebot **T-ISDN XXL** erlaubt gegen einen geringen Aufpreis von rund 15,– DM zum normalen Standardtarif sonn- und feiertags gebührenfreies Telefonieren – ideal für Nutzer unseres Zugangs PC JOKER online! Die Einwahlnummern und alle weiteren Informationen darüber, wie Sie mit PC Joker online gehen, finden Sie auf einer der Begleit-CDs dieser Ausgabe. Im Service sind neben dem Internetzugang noch E-Mail-Adresse, 10 MB für die eigene Homepage und der Zugang zu Newsgroups enthalten.

PARTY-TERMINE

Battledome
LAN-Party
für maximal 600 Teilnehmer
18. bis 20. August 2000
in Schwalmtal-Amern
Zutritt ab 18 Jahren
40,– DM Eintritt
(1000 Dosen Nescafé Express harren der Leerung!)
Info: www.battledome.de

Monster Daddel Party 9
LAN-Party
für ca. 500 Spieler
11. bis 13. August 2000
in Lüneburg
Zutritt ab 16 Jahren
ca. 40,– DM Eintritt
(Schlafräume, Duschen und Pizzaservice vorhanden)
Info: www.daddeln.de

Playcon
LAN-Party
für ca. 800 Besucher
12. bis 13. August 2000
in Niebüll
Zutritt ab 16 Jahren
40,– DM Eintritt
Info: www.playcon.de

NSN Version 1.0
LAN-Party
für bis zu 350 Zocker
18. bis 20. August 2000
in Paderborn-Salzkotten
Zutritt ab 16 Jahren
30,– DM Eintritt
Info: www.nsn-hq.de

Joyride 2
LAN-Party
für maximal 600 Spieler
18. bis 20. August 2000
in Kamen
Zutritt ab 15 Jahren
30,– DM Eintritt
Info: www.cyberdive-lanparty.de

Lannation 1
LAN-Party
für ca. 400 Spieler
25. bis 27. August 2000
in Dessau
Zutritt ab 18 Jahren
30,– DM Eintritt
Info: www.lannation.de

Mission LAN
LAN-Party
für maximal 800 Besucher
25. bis 27. August 2000
in Magdeburg,
Zutritt ab 18 Jahren
45,– DM Eintritt
(Livemusik von Radio Sputnik)
Info: www.missionlan.de

Eastern Front
LAN-Party
für ca. 300 Zocker
25. bis 27. August 2000
in Görlitz
Zutritt ab 18 Jahren
45,– DM Eintritt

Info: www.osalan.de

Weitere regionale Termine finden Sie unter www.lanparties.de

Versandanschrift:
Postfach
82194 Gröbenzell

Öffnungszeiten:
Mo.-Fr.: 8⁰⁰ - 20⁰⁰ Uhr
Samstag: 9⁰⁰ - 16⁰⁰ Uhr

WIAL VERSAND

Unser gesamtes Sortiment für CD-ROM, N64, PSX, DVD und Zubehör finden Sie in unserem Online-Shop unter

http://www.wial.de

AUGSBURG:
Karlstr. 2
Mo.-Fr.: 9⁰⁰-13³⁰ Uhr, 14⁰⁰-18⁰⁰ Uhr
Sa.: 9⁰⁰-12⁰⁰ Uhr

SONTHOFEN:
Magic Media, Blumenstr. 17
Mo.-Fr.: 9³⁰-18³⁰ Uhr,
Sa.: 9³⁰-12³⁰ Uhr

WIAL-BESTELLHOTLINE: 08142-59640
Bestellfax: 08142-54654

EUROCARD MasterCard

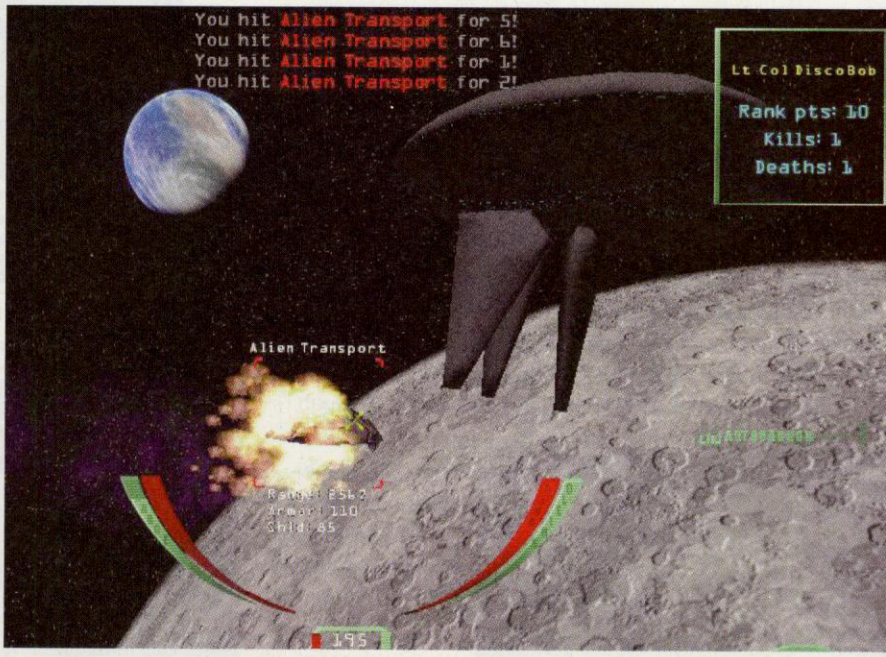
SUDDEN STRIKE* KD 79,90
SHADOW COMPANY 9,90
RACING SIMUL. 2 9,90
GRAND PRIX 3 (incl. Porto) 89,90

AGE OF EMPIRES 2	KD	79,90	**ULTIMA ONL. RENAISSANCE DA/E**	**ab**	**29,90**
ANSTOSS 3	KD	69,90	ULTIMA IX DT. ODER US.	ab	69,90
ANSTOSS ACTION*	**KD**	**59,90**	**ULTIMA IX WORLD EDITION**	**KD**	**69,90**
AQUA*	**KD**	**79,90**	ULTIMA ONLINE GAMETIME CODE	E	89,90
ARCATERA	**KD**	**69,90**	**URLAUBSRASER**	**KD**	**59,90**
BALDURS GATE: ICEWIND DALE	**ab**	**79,90**	**VAMPIRE - DIE MASKERADE D/E**	**ab**	**79,90**
bleem! PlayStation-Emulator	E	49,90	**VAMPIRE SPECIAL ED. IM SARG**	**KD**	**119,90**
BLIZZARD ANTHOLOGY	**KD**	**44,90**	**V-RALLY 2 EXPERT EDITION**	**KD**	**69,90**
BUNDESLIGA STARS 2001	**KD**	**79,90**	**YOU DON'T KNOW JACK 3**	**KD**	**69,99**
BUNDESLIGA 2001 - MANAGER	**KD**	**79,90**			
C&C: RENEGADE*	**KD**	**79,90**	**AGE OF WONDERS**	**KD**	**34,99**
C&C 3 MEGA BOX*	**KD**	**79,90**	**ARMORED FIST 3.0**	**KD**	**29,90**
C&C 3 MISSION FEUERSTURM	**D/E**	**29,90**	**ATLANTIS 2**	**E**	**19,90**
COMMANDOS DIRECTOR'S CUT	KD	39,90	**AUTOBAHNRASER 2**	**KD**	**29,90**
CROC 2	**KD**	**44,90**	**BALDUR'S GATE DVD**	**KD**	**19,90**
CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC	E	49,90	**BALLS OF STEEL PINBALL**	**DA**	**9,90**
CULTURES	**KD**	**79,90**	**BRAVEHEART**	**KD**	**29,90**
DAIKATANA	KD	79,90	**CIVILIZATION: CALL TO POWER**	**KD**	**34,99**
DAIKATANA (ENGL. VERSION)	**E**	**79,90**	**CIVILIZATION 2 - TEST OF TIME**	**KD**	**29,90**
DARK PROJECT 2: METAL AGE D/E	**ab**	**79,90**	COMMAND & CONQUER MEGA BOX 1	KD	29,90
DARK REIGN 2 KD/E	**ab**	**79,90**	DARK PROJECT GOLD EDITION	KD	39,90
DELTA FORCE 2 KD ODER E	ab	79,90	DESCENT 3 - MERCENARY	DA	24,99
DEUS EX KD/E	**ab**	**79,90**	DIABLO & HELLFIRE	KD	44,90
DIABLO 2 DT. ODER US	**ab**	**79,90**	**DIE BY THE SWORD (US)**	**E**	**9,90**
DIABLO 2 LÖSUNG	**KD**	**19,90**	**EARTH 2150**	**KD**	**35,90**
DIABLO 2 MERCHANDISE:			EUROPEAN AIR WAR	KD	29,90
DIABLO 2 ACTION FIGUREN	**JE**	**29,90**	FORMULA ONE GRAND PRIX 2	KD	19,90
DIABLO 2 ZIPPO FEUERZEUG		**59,90**	**FORSAKEN**	**KD**	**14,90**
DIABLO 2 T-SHIRT (XL)		**29,90**	**GAME GALLERY 1**	**KD**	**15,90**
DIABLO 2 MAUSPAD		**9,90**	**GLOBAL DOMINATION**	**KD**	**9,99**
DINO CRISIS KD/E*	**ab**	**69,90**	**GORKY 17**	**KD**	**34,90**
DRAGON STORIES (3 SPIELE)	KD	44,90	**GP 500**	**KD**	**29,90**
EURO 2000	**KD**	**39,90**	**GRAND THEFT AUTO**	**KD**	**14,90**
EVERQUEST + RUINS OF KUNARK	DA	59,90	**GRIM FANDANGO**	**KD**	**39,90**
EVOLVA	**KD**	**79,90**	**HEAVY GEAR II**	**KD**	**39,90**
F1 2000	KD	79,90	**HOMEWORLD**	**KD**	**29,90**
FINAL FANTASY VIII	KD	69,90	**IMPERIUM GALACTICA**	**KD**	**9,90**
FORCE COMMANDER (LucasArts)	**KD**	**69,90**	**INDIANA JONES 5**	**KD**	**44,90**
GAME GALLERY MILLENIUM	KD	29,90	**JAGGED ALLIANCE 2**	**KD**	**29,00**
GOTHIC*	**KD**	**79,90**	MONKEY ISLAND III	KD	29,90
GRAND PRIX 3 INCL. PORTO*	**KD**	**89,90**	**MONOPOLY JUNIOR EDITION**	**KD**	**19,90**
GRAND THEFT AUTO 2	KD	34,90	MOORHUHNJAGD 1	KD	19,90
GROUND CONTROL*	**KD**	**79,90**	N.I.C.E. II KINGSIZE	KD	34,90
GUNSHIP! KD/E	**ab**	**69,90**	**NOCTURNE (US)**	**E**	**19,90**
HALF-LIFE T-SHIRT (SCHWARZ/XL)		**24,90**	**ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE**	**KD**	**9,90**
HALF-LIFE GENERATION PACK DT.		**69,90**	**OUTCAST**	**KD**	**19,90**
HALF-LIFE: OPPOSING FORCE DT/E	ab	44,90	PEACEMAKER	KD	34,90
HALF-LIFE: TEAM FORTRESS 2 DT/E	**ab**	**79,90**	POLICE QUEST SWAT 1+2	DA	29,90
H. O. M&M: ARMAGEDDON BLADE	E	59,90	POPULOUS - THE BEGINNING	KD	19,90
H. O. MIGHT & MAGIC III PACK	**KD**	**79,90**	PRIVATEER 2	KD	9,99
HEAVY METAL FAKK 2*	**KD**	**79,90**	RAILROAD TYCOON 2	KD	29,90
HEROES III: SHADOW OF DEATH	**KD**	**79,90**	**ROBO RUMBLE**	**KD**	**9,90**
IMPERIUM DER AMEISEN*	KD	79,90	**SEPTERRA CORE**	**KD**	**35,90**
IMPERIUM GALACTICA II	KD	69,90	**SHADOWMAN**	**DA**	**9,99**
INFESTATION*	**KD**	**79,90**	SHADOWS OF THE EMPIRE	KD	25,90
INVICTUS KD/E	ab	79,90	**SHADOW MAN**	**KD**	**14,90**
M.D.K. 2	**KD**	**69,90**	**SOUL REAVER: LEGACY OF KAIN**	**KD**	**24,90**
MESSIAH	**E**	**79,90**	**SOUTH PARK: LUV SHACK**	**DA**	**9,90**
METAL FATIGUE	**KD**	**79,90**	**SPEC OPS 2**	**KD**	**34,90**
MIGHT & MAGIC VIII	**KD**	**72,90**	**SPIRIT OF SPEED**	**KD**	**29,90**
MOORHUHNJAGD 2	**KD**	**19,90**	STAR TREK STARFLEET COMMAND*	KD	34,90
MOTOCROSS MADNESS 2	**KD**	**64,90**	STAR TREK BIRTH OF FEDERATION	KD	9,90
MUSIC 2000	**KD**	**69,90**	STAR TREK KLINGON HONOR G.	KD	19,90
NEED FOR SPEED: PORSCHE	KD	69,90	**STAR WARS: DUNKLE BEDROHUNG**	**KD**	**39,90**
NOX KD/E	ab	69,90	**STAR WARS: EPISODE I RACER**	**KD**	**39,90**
PLANESCAPE TORMENT	**KD**	**79,90**	STAR WARS ROGUE SQUADRON	KD	39,90
POKÉMON PRINT STUDIO BL/ROT	**JE**	**44,90**	STAR WARS RUCKSACK		9,90
RACHE DER SUMPFHÜHNER	**KD**	**29,90**	TOMB RAIDER 3	E	29,90
RALLY MASTERS	**KD**	**79,90**	TOMB RAIDER 3	KD	39,90
ROGUE SPEAR: URBAN OPS KD/E	**ab**	**39,90**	**TOMB RAIDER 4 & LARA GÜRTEL**	**KD**	**39,90**
SIEDLER III GOLD EDITION	KD	79,90	**TOTAL ANNIHILATION**	**KD**	**9,90**
SHADOW QUESTS	**KD**	**44,90**	**TRICKSTYLE**	**KD**	**14,90**
SHOGUN	**KD**	**79,90**	**TUROK 2**	**KD**	**14,90**
SIM CITY 3000 DEUTSCHLAND	**KD**	**79,90**	**UEFA CHAMPIONSHIP 99**	**KD**	**9,90**
SIMON THE SORCERER 3	**KD**	**69,90**	**WHEEL OF TIME**	**KD**	**29,90**
STARLANCER KD/E	**ab**	**89,90**	**X - BEYOND THE FRONTIER**	**KD**	**39,90**
STAR TREK: NEW WORLDS*	**KD**	**79,90**	**X-WING ALLIANCE**	**KD**	**39,90**
STAR TREK: ARMADA	KD	79,90	**YOU DON'T KNOW JACK 2**	**KD**	**24,90**
SOLDIER OF FORTUNE KD/E	**ab**	**69,90**			
SOUL BRINGER KD/E	**ab**	**69,90**	CYBORG 2000 STICK (SAITEK)	DA	69,90
SPEEDBALL 2001	**KD**	**79,90**	**LOGITECH WINGMAN 3D STICK**	**DA**	**79,00**
STAR TREK KLINGON ACAD. KD/E	**ab**	**69,90**	**LOGITECH WINGMAN PAD**	**DA**	**49,00**
STAR TREK VOYAGER ELITE F.	**E**	**79,90**	**LOGITECH WINGMAN EXTR. PAD**	**DA**	**89,00**
TACHYON	**KD**	**79,90**	**MS PRECISION RACING WHEEL**	**DA**	**169,00**
TECHNOMAGE*	**KD**	**79,90**	MS SIDEWINDER GAMEPAD	DA	59,00
THE LONGEST JOURNEY	KD	69,90	**MS DUAL STRIKE PAD**	**DA**	**99,00**
THE SIMS	KD	69,90	**POKÉMON KALENDER 2000**	**DA**	**14,95**
THEOCRAZY	**KD**	**69,90**	**SAITEK PC DASH**	**DA**	**39,90**

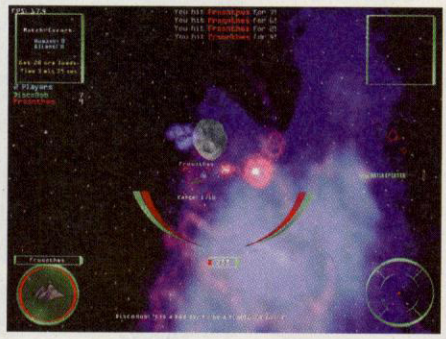
E = KOMPL. ENGL., KD = DT. VERSION, DA = DT. ANLEITUNG, * = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR.
Preisirrtümer und Druckfehler vorbehalten; Sonderangebote nur, solange der Vorrat reicht.
Ladenpreise können variieren. Versandkosten pro Sendung: Nachnahme + 9,90 DM, Vorkasse + 4,90 DM, Ausland: Vorkasse + 25,00 DM. Versand bei Vorkasse im Inland per UPS. Vorkasse ist nur mit Eurocheck möglich. Bestellungen ab 180 DM Lieferwert pro Sendung werden im Inland portofrei ausgeliefert.

- HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT -

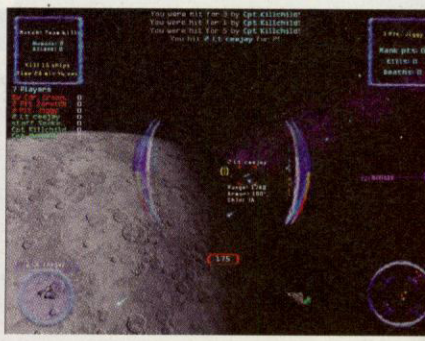
Vier Jahre nach Roland Emmerichs Blockbuster kehren die aggressiven Aliens diesen Herbst zurück – und Online-Gamer werden an vorderster Front stehen!



Die gewaltigen Mutterschiffe der Aliens sind leider nur Staffage



Bis zu 20 Online-Piloten pro Schlacht mimen entweder Invasoren oder Verteidiger



Der Kampf gegen die Tentakelbiester erstreckt sich über Erde, Mond und Mars

Vor drei Jahren ist Fox Interactive mit einem Actiongame zum Film (PCJ 6/97: 58%) eher untergegangen, bot doch „Independence Day" dazumals nur höchst durchschnittliche Ballerkost mit technischen Schwächen. Und wo einst gerade mal zwei Spieler am Splitscreen ran durften, setzt die neue Versoftung auf Multiplayer pur: kein Solomodus, dafür heiße 3D-Schlachten für bis zu 20 Teilnehmer im Internet-Universum.

Gekämpft wird um Erde, Mond und Mars, denn die Tentakelbiester wollen vollenden, was ihnen im ersten Anflug nicht gelang – die Vernichtung der Menschheit. Nur haben sie nicht damit gerechnet, dass die irdische Armee sich inzwischen mit außerirdischer Technologie ausgerüstet hat. Diese durften wir bereits in zwei Modi zum Einsatz bringen: Das klassische Deathmatch gewinnt jenes Team, das die meisten Abschüsse vorzuweisen hat. Und bei der „Eskorte" geht es darum, ein wehrloses Transportschiff vor den Attacken der gegnerischen Mannschaft zu beschützen. Hier wie dort führt nur Teamwork zum Sieg; weitere Modi sind angekündigt.

Online-Shootouts für Raumhelden

Derzeit feilen die Entwickler von Mythic Games noch an einem Rangsystem, über das bewährte Feldherren bessere Schiffe, Waffen und Schilde sowie allerlei Orden erhalten sollen. Demgegenüber hat man sich bei der Steuerung bereits auf Simplizität festgelegt. Laut Produzent Matt Firor würden komplexes Handling und eine allzu realistische Flugphysik dem Spaß nur im Wege stehen: „Ein leichter Einstieg ist das Wichtigste – kein Spieler sollte vor dem Kampf ewig Handbücher wälzen müssen!" Fortgeschrittene Piloten können trotzdem auf diffizile Manöver zurückgreifen und ihr Schiff etwa bei gleichbleibender Flugrichtung drehen.

Dank der Beschränkung auf Direct3D-Grafikturbos sieht das Programm auch viel besser aus als sein betagter Namensvetter. Die Engine ist eine Entwicklung von Mythic und basiert auf dem kürzlich erschienenen Actionrolli „Spellbinder" aus gleichem Hause. Auf den Unabhängigkeitstag dürfen Online-Aktionisten also schon gespannt sein – auch wenn er in diesem Jahr auf den September fällt. (pk)

Independence Day Online

HERSTELLER:	Mythic Entertainment
GENRE:	Action
ERSCHEINT:	September 2000
ONLINE-INFO:	www.mythicgames.com

Online-Shootouts in unterschiedlichen Spielmodi für bis zu 20 Teilnehmer; keine Solomissionen. Preis und Systemanforderungen stehen noch nicht endgültig fest, eine D3D-Beschleunigerkarte wird jedoch zwingend vorausgesetzt.

nickname: speed machine
...das Gefühl, die Zeit fliegt an dir vorbei und du könntest etwas verpassen, macht dich rasend – www.gamesmania.de hält dich auf dem aktuellsten Stand. Die neuesten Computerspiele im Test, News, Hitlists und vieles mehr – täglich und topaktuell.
GAMES MANIA.DE
...kritisch, objektiv, unbestechlich.
NEWS
TESTS
FOREN
LÖSUNGEN
Produktinfo 008

TRIBES 2

Um dieses Spiel scharten sich die Massen in Los Angeles – gut zwei Monate nach der E3 liegen nun auch harte Fakten vor!

Ob Außen- oder Innenareal, die Umgebung soll strategisches Element werden

Für „Starsiege Tribes" ernteten Sierra und Dynamix Anfang letzten Jahres zwar viel Anerkennung, doch eine restriktive Online-Politik verhinderte zumindest hierzulande einen größeren Erfolg: Einheimische Stämme konnten nur über einen eher unbekannten Spieleserver der Telekom in den Kampf eingreifen. Vorbei und vergessen, denn für den Nachfolger soll sich jeder seine eigene Anlaufstelle im Internet schaffen dürfen, was verzögerungsfreie Schlachten in Aussicht stellt.

Aber auch offline soll sich einiges tun. So wird es natürlich wieder etliche Solomissionen als Trainingsareale für den Multiplayer-Ernstfall geben, doch ist diesmal auch eine im Offlinebetrieb spielbare Storykampagne angekündigt. Die Befürchtung, hier entstünde ein Solo-Wolf im Online-Pelz, weiß Gamedesigner Dave Georgeson freilich zu zerstreuen: „Tribes war schon immer ein teamorientiertes Spiel, demnächst sollen halt auch Solisten auf ihre Kosten kommen. Dennoch wird man die wahre Herausforderung wieder im Multiplayer-Duell finden!"

Das Wort Duell ist allerdings eine dezente Untertreibung, denn via LAN oder Internet warten Showdowns für bis zu 50 Spieler gleichzeitig. Wer dabei sein will, wird sich in einen der vorgegebenen Clans einschreiben müssen: Wie die vier bekannten Stämme verfügt auch die neu hinzugekommene „BioDerm Horde" über ihren eigenen Kodex, welchen die Mitglieder auf das Schlachtfeld zu übertragen haben. Und der lautet: Kampf bis aufs Blut, keine Gefangenen! Gemäßigter, weil auf Verteidigung fixiert, geht es bei den „Harbingers of the Phoenix" zu. Als „Starwolf" ist man auf entschlossene Angriffe programmiert, während die „Blood Eagles" größten Wert auf militärische Hierarchie legen. Bliebe noch das „Diamond Sword" als Heimat für gewiefte Taktiker.

Jedem das seine also, was erst recht für die fünf Spielmodi gilt. Deathmatch und Capture the Flag sind ja bereits etablierte Standards im Genre und dürfen nicht fehlen – doch Varianten wie Capture and Hold (bestimmte Punkte erobern und halten), Siege (Festung angreifen bzw. verteidigen) oder Flag-Hunter (die Flaggen erlegter Gegner einsammeln) versprechen selbst alten Hasen neue Ad-

renalinschübe. Für die wichtige Koordination wird sich dabei erneut ein Spieler als Commander einsetzen lassen, der das Geschehen auf einer Übersichtskarte verfolgt und via Zugrahmen und Mausklicks Befehle vergibt. Die Kastanien holt wie immer das Team vor Ort aus dem Feuer, während es über Chatkanäle und möglicherweise sogar Funkverkehr per Headset kommuniziert.

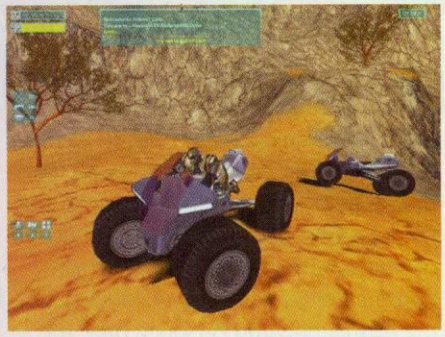
Am lautesten aber werden auch in Tribes 2 die Waffen sprechen. Drei brandneue Schießprügel finden sich im Arsenal aus einem kleinen Hand-Blaster, Granaten, Plasmagewehren, Raketenwerfern, Mörsern und so weiter. Aber nicht bloß auf herumliegende Totmacher wird man im Spiel stoßen, sondern auch auf einen neuen Laser, an dessen gebündeltem Strahl die Geschosse der Kollegen punktgenau ins Ziel dirigiert werden können. Für Mobilität sorgen unterdessen einmal mehr Raketenrucksäcke als Standardausrüstung, dazu sechs Fahrzeuge wie Panzer, Allradbuggies, Antigravgleiter oder ein Transporter für sechs Personen.

Der Fuhrpark ist nicht nur ein Hinweis auf die schiere Größe der kommenden Areale, sondern auch auf ihre Gefahrenzonen. Wer will schon ausschließlich per pedes durch zerklüftetes Terrain wandeln, wenn allenthalben Lavaflüsse und Treibsand lauern? Zur feindseligen Umwelt gesellt sich ein feindseliges Wetter, das mit Regen, Schnee und Nebel rigoros die Sichtweite einschränkt – und somit Tür und Tor für Überraschungsangriffe öffnet. Dave Georgeson bringt es auf den Punkt: „Die Landschaft soll nicht länger nur Bühne für die Spieler sein, sie muss Teil ihrer Kampfstrategie werden!"

Das unterschreiben wir gerne, bloß gut aussehen sollte die Grafik schon auch. Und das tut sie: Detailreich und kantenfrei texturierte Polygoncharaktere schlagen sich durch flirrende Wüsten und rauhe Gebirge; auch schön ausgeleuchtete Innenbereiche fehlen nicht. Falls der eine oder andere dennoch etwas vermisst, will man einen Editor zum Erstellen eigener Umgebungen mitliefern. Der Nachschub ist also jetzt schon gesichert, doch die Hauptstreitmacht lässt noch auf sich warten – bis Tribes 2 zu den Waffen ruft, dürfte wieder Schnee vor unseren Fenstern liegen. (rf)

Als Dreingabe zu fünf verschiedenen Multiplayer-Modi wird der Nachfolger auch eine Solo-Kampagne bieten

„Trotz der neuen Offline-Optionen bleiben Multiplayer-Duelle die wahre Herausforderung!"
Dynamix-Gamedesigner Dave Georgeson



Fahrzeuge wie Truppentransporter oder diese Einmannbuggies sorgen für Mobilität

In Tribes 2 werden fünf Clans gegeneinander antreten, neu ist die brutale BioDerm Horde

1 Tribes 2

HERSTELLER:	Sierra/Dynamix
GENRE:	Egoshooter
ERSCHEINT:	4. Quartal 2000
ONLINE-INFO:	www.tribes2.com

Das für bis zu 50 Spieler pro (individuellem) Server ausgelegte Programm wird neben fünf Multiplayer-Modi auch eine offline spielbare Solokampagne bieten, Online-Gebühren sollen nicht anfallen. Die Systemanforderungen stehen noch nicht fest.

STAR TREK conQuest ONLINE

Für Trekker gibt es PC-Games aus jedem Genre – da hätte Activision den TNG-Fans diese virtuellen Sammelkarten ruhig ersparen können.

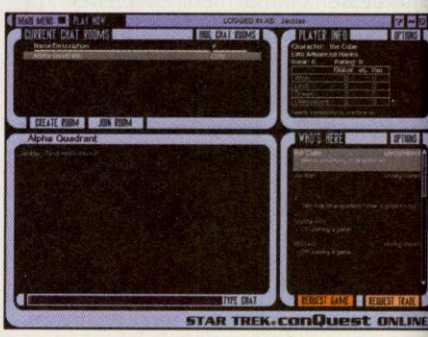
Wer die Enterprise unter Captain Picard kennt, der kennt auch das blasierte Überwesen Q. Als solches schachert der Spieler hier mit Seinesgleichen um das Schicksal des Alpha-Quadranten bzw. einer von vier Rassen: Klingonen, Romulaner, Borg und Föderation stehen zur Wahl. In der Praxis stellt man sich dazu ein 40 Karten starkes Deck aus einem Pool von 150 (Raumschiffe, Personen und Gerätschaften zur Steigerung der Fähigkeiten) zusammen – auch wenn die Karten auf dem Monitor nicht wie Karten, sondern wie Symbole aussehen.

Gegenspieler findet man im Chat auf dem firmeneigenen Server. Dazu ist ein per Passwort gesicherter Account anzulegen, Gebühren muss man jedoch nicht abdrücken: Mit den knapp 90 Mark für das Hauptprogramm ist alles bezahlt. Der Kampf tobt sodann im Rundentakt über den Bildschirm, man verbrät seine Aktionspunkte für das Beladen von Schiffen mit Ausrüstung und Personen bzw. für Angriffe und die Einnahme von Planeten in der neutralen Zone. Wer nach 20 Runden die meisten Gestirne erobert oder den Gegner aufgerieben hat, wird als Sieger auf der Highscoreliste des Servers verewigt.

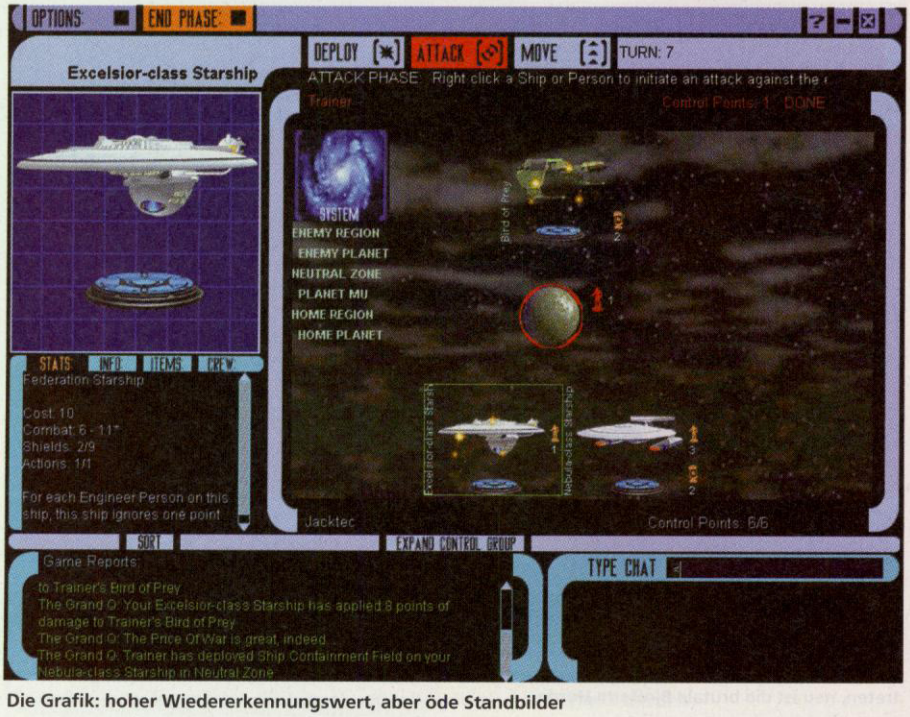
Der Witz eines Trading-Cards-Games sind von jeher Tauschaktionen, weshalb zwischen den Einsätzen Karten via Online-Auktion (v)ersteigert werden. Trotzdem macht das im wirklichen Leben einfach mehr Spaß: Ungeachtet der vier Offline-Trainingsmissionen geht die Einarbeitung nur schleppend voran; ungeachtet des Wiedererkennungswerts solcher Figuren wie Picard, Worf oder Ryker sieht die kaum animierte Grafik ziemlich traurig aus. Auch der Sound besteht bloß aus einer Hand voll Effekten, angereichert durch wenige Happen Sprachausgabe. Originalmusik? Fehlanzeige!

Anders gesagt: Die Fans der TV-Serie sind am PC mit „Star Trek: Armada" (PCJ 5/00, 71%) besser bedient. Und wenn es Enterprise-Sammelkarten sein sollen, dann lieber die richtigen von Skybox. (rf)

In drei Phasen pro Spielrunde werden Schiffe mi Personal und Geräten beladen, dann Gegner oder Planeten angegriffen



Anmeldung und Chat beim Server sind kostenfrei, die Amtssprache ist natürlich englisch



Die Grafik: hoher Wiedererkennungswert, aber öde Standbilder

Star Trek: Conquest Online
(Genetic Anomalies/Activision)

Digitales Sammelkartenspiel aus dem TNG-Universum

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	für Geübte
Preis:	ca. 89,– DM

50%

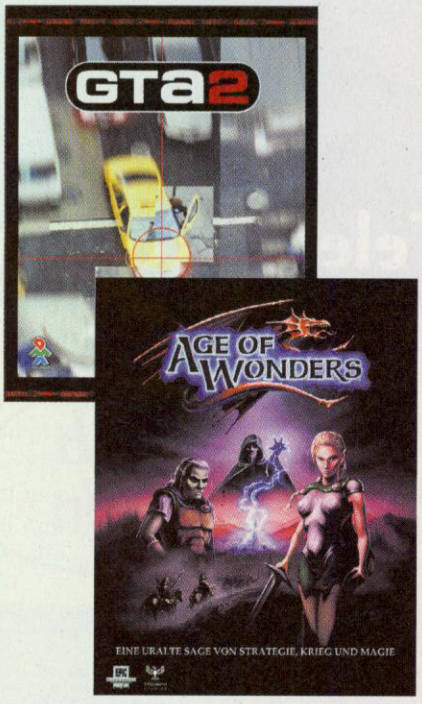
Grafik	52%
Sound	48%
Steuerung	65%
Motivation	48%

Datenträger	1 CD, 50 MB auf der HD
System	ab einem P75 mit 8 MB RAM und Win 95/98
Grafik	800 x 600 Pixel, kaum Animationen
Sound	Soundeffekte und Sprachausgabe getrennt abschaltbar
Eingabe	Maus
Sprache	komplett englisch, deutsche Version in Vorbereitung
Multiplayer	2 Spieler gegeneinander via Internet
Online-Info	www.activision.de

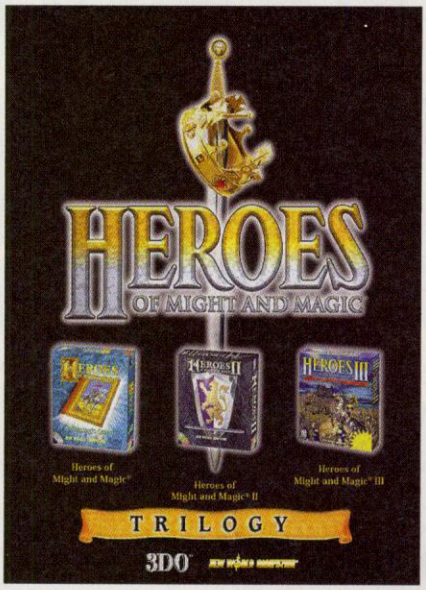
EXKLUSIVER
INTERNET-ZUGANG
FÜR JOKER-LESER
Keine Grundgebühr! Nur Telefonkosten!
@ surfen zum Ortstarif
@ 10 frei wählbare E-Mailadressen
@ 10 MB für eigene Homepage
@ Zugriff auf exklusiven Newsserver mit 33.000 Newsgroups
@ Sie können je nach Region und Tageszeit flexibel den günstigsten Telefonanbieter wählen
@ regionale Einwahlknoten und Schritt-für-Schritt-Anleitung auf der Heft-CD oder unter www.kdt.de
@ Service-Hotline
schon ab 2,1 Pf/min
www.pcjoker-online.de
Eine Initiative von PC Joker und KDT

SCHNÄPPCHEN VON TAKE 2

Gleich bei drei Titeln hat Take 2 nun den Preis gesenkt. Das Zugreifen lohnt vor allem bei der zugegebenermaßen nicht rasend hübschen, aber rasant-witzigen Gangsterballade **GTA 2** (PCJ 12/99, 85%, Hit). Ebenfalls nur noch **49,– DM** verlangt man für **Tzar** (PCJ 5/00, 74%), den Mix aus Echtzeit- und Aufbaustrategie mit Rollenspielelementen. Empfehlenswerte Rundenstrategie im Stil von „Heroes of Might and Magic" bietet schließlich **Age of Wonders** (PCJ 1/00, 76%), das ab sofort für **39,– DM** über die Ladentische wandert.



HELDENHAFTES TRIO



Ubi Soft macht ein Angebot, das wohl kein sammelwütiger Rundenstratege ausschlagen kann, denn die **Heroes of Might and Magic Trilogy** liefert für **99,95 DM** (also zum Preis eines Games) alle drei Teile der gelungenen Serie von New World Computing/3DO: „Heroes of Might and Magic" (PCJ 11/95, 65%), „Heroes of Might and Magic 2 – The Succession Wars" (PCJ 1/97, 74%) sowie „Heroes of Might and Magic 3 – The Restoration of Erathia" (PCJ 6/99, 82%). Schade nur, dass man diese feine Sammlung nicht gleich mit sämtlichen offiziellen Add-ons komplettiert hat. Aber auch so ist monatelanger Fantasy-Spielspaß garantiert!

SAMMLERSTÜCK FÜR STRATEGEN

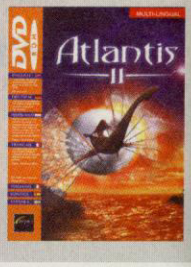
Ehe Westwoods Kultserie im Novembe mit „Command & Conquer: Alarmstuf Rot 2" in die vierte Runde geht, verkürzt Electronic Arts den Echtzeitstrate gen die Wartezeit mit der **Command & Conquer Megabox 3**. Die großforma ge Packung kostet **79,– DM** und enthä neben dem Hauptprogramm „C&C 3: Operation Tiberian Sun" (PCJ 11/99, 85% Solo, 79% Multi) auch das Add-o „Feuersturm" (PCJ 5/00, 79%). Letzteres bietet 18 neue Missionen, je zehn neue Einheiten und Mehrspielerkarten sowie rund 30 Minuten an Rendervideos.

EBENFALLS NEU

...ist die deutsche Version von **Test Drive 6** (PCJ 2/00, 70%). Publisher Cryo bietet die lokalisierte Raserei zum Preis von **89,– DM** an.

...und nach Aufnahme in die Classics-Reihe von Electronic Arts für nur noch **je 40,– DM** zu haben sind zwei Titel für Flugsimulanten: das actionreiche **Comanche Gold** (nicht bewertet) sowie der Doppelpack aus **Mig-29 Fulcrum** und **F-16 Multirole Fighter** (beide PCJ 11/98, 79%).

...in multilingualer DVD-Fassung sind die beiden Renderabenteuer **Atlantis 2** (PCJ 3/00, 76%) und **Time Machine** (getestet unter dem deutschen Titel „Die Zeitmaschine" in PCJ 6/00, 71%) von Cryo. Der Preis liegt bei **je 69,95 DM**.



SPACE OPERA IN NEUER DIMENSION

In Interplays **Freespace 2 Dimension Pack** finden sich neben der überzeugend präsentierten Weltraumballerei (PCJ 12/99, 82%) eine ganze Menge zusätzliche Bonus-Features: zehn komplett neue Missionen, zwei Kampagnen, weitere Multiplayer-Szenarien sowie die Einsätze aus der Demoversion. Zum Preis von **49,– DM** erhalten passionierte Alienjäger außerdem nette Goodies wie MP3-Files, hochauflösende Artworks und Desktop-Hintergründe.

„Mein erstes Mal?

Natürlich bei H.O.T.
Wo sonst ist Online-Shopping so einfach und sicher?“

Body & Soul | Christine Kaufmann | En Vogue | Haus & Garten | Heimwerkerecke | Kochforum | Welt der Technik

H·O·T

Der erfolgreiche Shopping-Sender jetzt auch im Internet

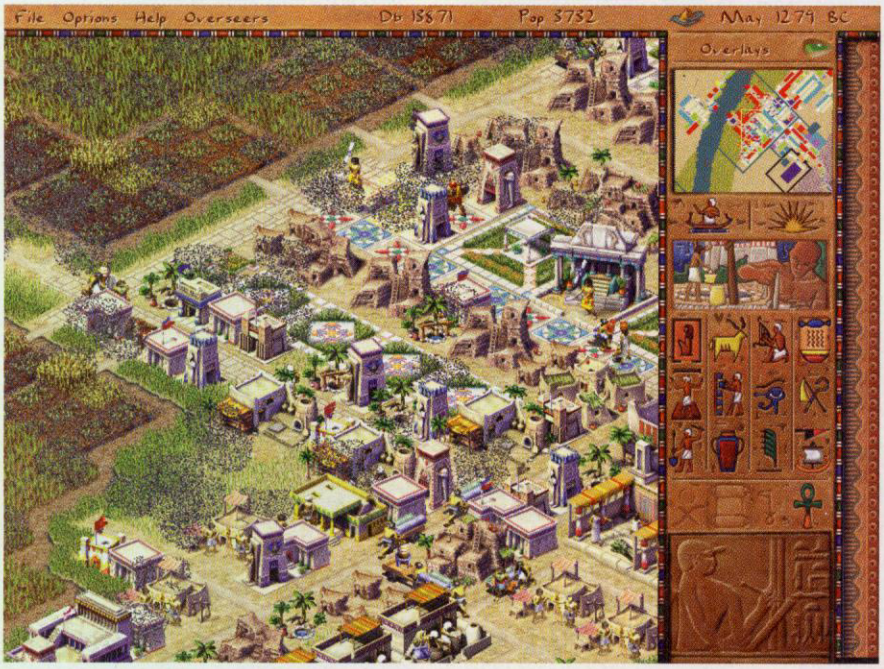
1,5 Millionen Menschen kaufen mittlerweile bei H.O.T. ein. Hier führen kompetente Moderatoren durch abwechslungsreiche Shows, bieten Tipps, Tricks, Produktinformationen und präsentieren vielfältige Angebote. All das und noch mehr gibt's jetzt auch im Internet. Unter www.hot.de finden Sie in acht Themenbereichen clevere Tipps, hilfreiche Anregungen und einmalige Angebote – zum Beispiel rund um Multimedia, Home Electronics und Reisen. 24 Stunden am Tag können Sie hier in aller Ruhe shoppen und per Mausklick bestellen.

Und das einfach, sicher und zuverlässig, eben typisch H.O.T.!

www.hot.de

KLEOPATRA – KÖNIGIN DES NILS

Ende letzten Jahres landete Impressions mit „Pharao" einen Überraschungshit, jetzt gibt das weibliche Gegenstück den Aufbaustrategen die Ehre.

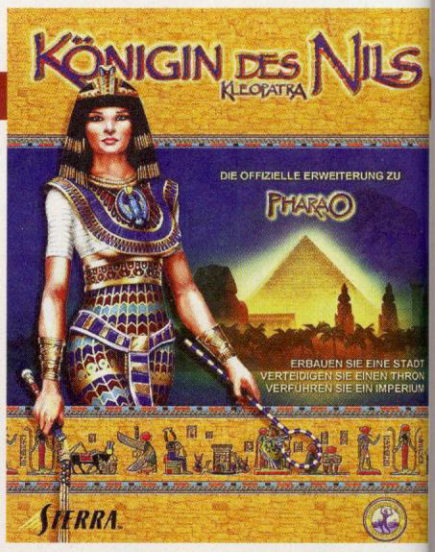


In ihrem biblischen Zorn vermögen die Götter jetzt auch eine Heuschreckenplage zu schicken

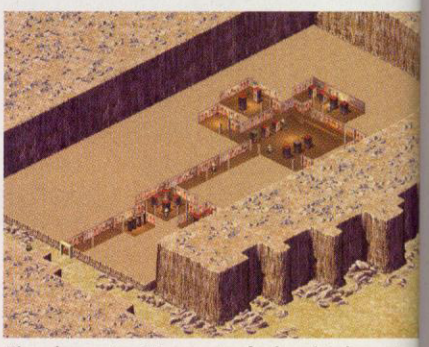
Nicht allein das (tragische) Schicksal Kleopatras haben die vier Kampagnen dieses Add-ons zum Thema, auch andere Pharaonengrößen wie etwa Tut-ench-Amun wollen zuerst Gottkönig und dann standesgemäß stilvoll beerdigt werden. Das ist umso unterhaltsamer, als sich in den 15 Szenarien historische Persönlichkeiten wie Mark Anton oder sein Gegenspieler Oktavian die Klinke in die Hand geben. Trotz der unterschiedlichen Missionsziele (z.B. die Errichtung des Leuchtturms von Pharos, das Zurückschlagen persischer Invasoren oder die erfolgreiche Einmischung in die innerrömische Politik) bleibt das bewährte Gameplay dabei praktisch unangetastet: In der Isowüste, die in 90-Grad-Schritten rotierbar ist, müssen mit begrenzten finanziellen Mitteln blühende Handelsoasen errichtet werden. Neue Unterkünfte locken mehr Einwohner in die Stadt, welche alsbald ihrer Arbeit in Steinbrüchen oder auf den Feldern am Nilufer nachgehen. Natürlich muss auch an die medizinische Versorgung gedacht werden, während nur ein Netz von Feuerwehrposten gewährleistet, dass die Metropole nicht bei der erstbesten Feuersbrunst abfackelt. Zudem verlangen sowohl die Untertanen als auch die Götter Kurzweil und Unterhaltung. Während Erstere schon mit Schaubühnen und Kneipen zufrieden sind, inszeniert man für Letztere kostspielige Festivals und errichtet prunkvolle Tempel.

So weit so bekannt, auch die Maussteuerung per Hieroglyphen-Icons wurde unverändert vom Hauptprogramm übernommen. Die Unterschiede liegen im Detail, genauer gesagt in einigen neuen Berufen (Lampenmacher, Maler usw.), neuen Plagen (Heuschrecken, Grabräuber etc.) sowie neuen Monumenten wie die legendäre Bibliothek von Alexandria. Ebenfalls neu, wenn auch letztlich ohne nennenswerte Auswirkungen auf den Spielverlauf, ist die Möglichkeit, Einheiten aus einem Szenario ins nächste hinüberzuretten. Eine gewisse Erleichterung am jeweiligen Start kann man dem Feature aber nicht absprechen.

Kleopatra bietet PC-Pharaonen also die erwartete Detailverbesserung sowie neue Missionen, ohne das Spiel jedoch grundlegend zu beeinflussen. Für Freunde des Originals ist die Erweiterung damit empfehlenswert – selbst wenn originelle Zusatzfeatures und neue Zwischensequenzen leider fehlen. (mz)



Gefechte mit feindlichen Armeen laufen nach wie vor weitgehend automatisch ab



Eine der ersten Mammutaufgaben ist der unterirdische Tempelbau im Tal der Könige

Kleopatra – Königin des Nils

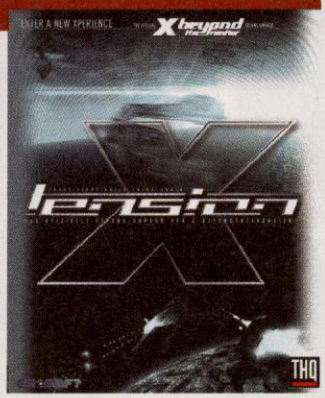
(Impressions/Sierra)

Solides Add-on zum altägyptischen Aufbauhit „Pharao": vier neue Kampagnen, ein paar neue Details, aber keine grundlegenden Änderungen.

USK-Freigabe:	ab 6 Jahren
Schwierigkeit:	5 Stufen
Preis:	ca. 49,– DM
Online-Info:	cleopatra.impressionsgames.com

80%

X-TENSION



Ein Jahr nach dem Hit „X – Beyond the Frontier" erwartet Raumhändler mehr als ein Add-on: fast schon ein ganz neues Spiel!

Neue Grafik, neue Fernsteuerung via Satellit: Jetzt kann man seine Fabriken von der anderen Ecke des Universums aus steuern!

X-tremes Update statt x-ter Erweiterung: X-Tension bereichert das alte Hauptprogramm auch grafisch, denn die aufgebohrte 3D-Engine zaubert ganz neue Details an die Raumschiffe (insgesamt über 50), Orbitalstationen und Fabriken. Darüber hinaus ist inhaltliche Abwechslung garantiert, weil die 30 neuen Missionen teilweise mitten im All vergeben werden. Da wird gekämpft, gehandelt, spioniert und eskortiert, es werden sogar Rennen ausgeflogen…

Die Verbesserungen beim Benutzerinterface sind ebenfalls nicht zu verachten. So lassen sich jetzt sämtliche Funktionen intuitiv über Menüs erreichen, was zur wohl wichtigsten Neuerung führt: Alle Anlagen, Schiffe, Transporter usw. lassen sich nun per Fernsteuerung bedienen – setzt man Satelliten aus, kann man von jedem Punkt des X-Universums aus in jeden anderen sehen und Befehle vergeben. Quasi die totale Kontrolle. Abgerundet wird das Paket durch neue Waffen wie Orbitallaser oder Kampfdrohnen, eine verbesserte KI sowie noch nie gesehene Handelswaren. Fehlt bloß noch die Erwähnung der atmosphärischen Sphärenmusik und des beigelegten Romans „Farnhams Legende", um zum positiven Fazit zu kommen: Wer das Original mag, wird von dieser Erweiterung begeistert sein! (pk

X-Tension
(Egosoft/THQ)

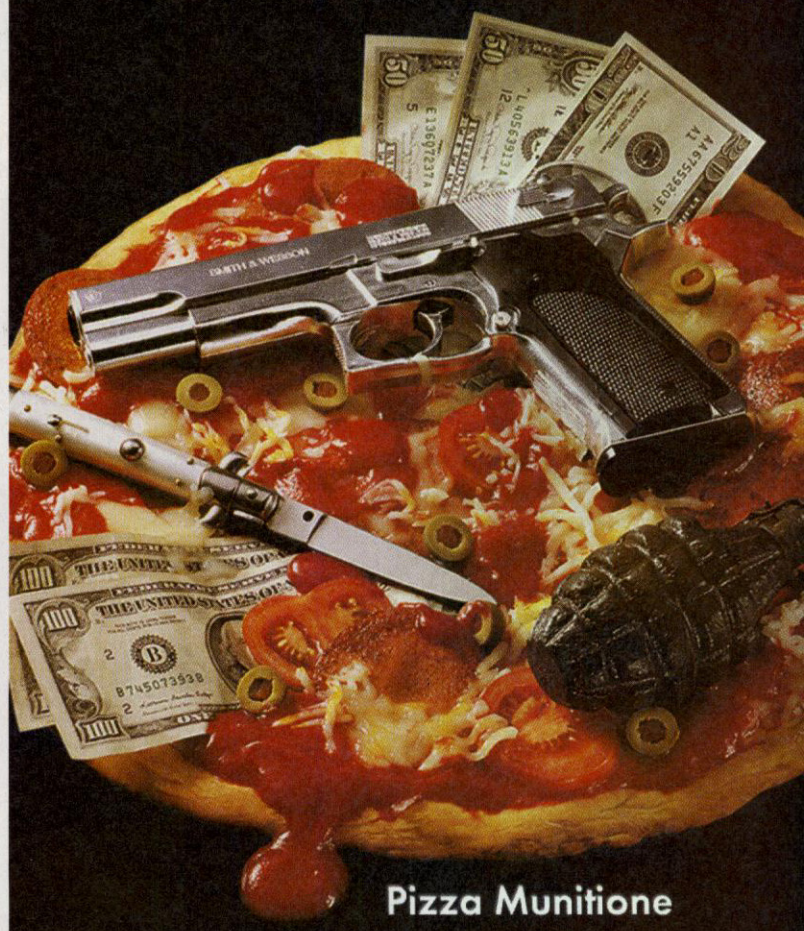
Überaus gelungene Erweiterung des Hit-Games „X – Beyond the Frontier": viele Neuheiten für wenig Geld.

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	für Fortgeschr.
Preis:	ca. 39,– DM
Online-Info:	www.egosoft.de

87%

Produktinfo 023

Wer auspackt, kann einpacken.



Pizza Munitione

ab Oktober!

Pizza connection 2

www.software2000.de

avalon verlags GmbH

SOFTWARE 2000

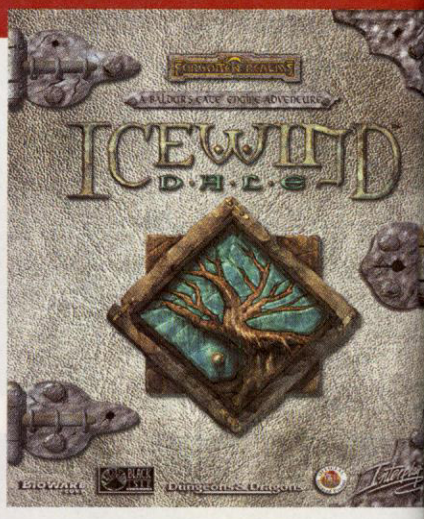
© 2000 SOFTWARE 2000. ALLE RECHTE VORBEHALTEN. SOFTWARE 2000 IST EIN EINGETRAGENES WARENZEICHEN DER FIRMA SOFTWARE 2000.

ICEWIND DALE

Da freut sich der Rollenspieler: Die Textwüsten der AD&D-Region Icewind Dale wurden schon nach einem Monat deutsch begrünt!

Die gelungene Lokalisierung der zahllosen Dialoge erleichtert nicht nur das Verständnis der routiniert erzählten Rahmenhandlung im nordischen Szenario, sondern sorgt dank eingestreuter Sprachsamples (normalerweise laufen Gespräche lediglich in schriftlicher Form ab) auch für so manchen Lacher. Zwar besitzen Kuriositäten wie die sächselnden Krieger in „Baldur's Gate" diesmal Seltenheitswert, doch lassen sich den Helden nach wie vor individuelle Stimmen verpassen, mit denen sie die ihnen gegebenen Befehle oftmals ironisch kommentieren.
Ansonsten ist alles beim Alten geblieben: Die liebevoll gezeichnete Isografik wirkt aufgrund ihrer Auflösung von 640 x 480 Bildpunkten etwas grob, die Quests sind vielfältig, Kämpfe laufen in Echtzeit ab, lassen sich jedoch auf Knopfdruck pausieren, um jedem der sechs Helden Anweisungen zu erteilen. Alternativ darf man sich der recht zuverlässigen KI-Skripte bedienen oder gleich mit bis zu fünf menschlichen Kameraden in die Schlacht um Ruhm und Reichtümer ziehen. In diesem Fall übernimmt jeder Spieler einen der nach bewährtem AD&D-Regelwerk erstellten Charaktere.
Kurzum: Icewind Dale bietet auch in der deutschen Version viel Rollenspiel fürs Geld. Dieses Winter-Szenario lässt man sich auch in lauen Sommernächten gerne gefallen! (mz)

Aufgrund der schieren Textmengen ist die deutsche Version des AD&D-Rollis besonders empfehlenswert



Icewind Dale
(Black Isle Studios/Interplay)

Die lokalisierte Version bietet dieselben Features wie die des inoffiziellen Vorgängers „Baldur's Gate"

USK-Freigabe:	ab 12 Jahren
Schwierigkeit:	variabel
Preis:	ca. 99,– DM
Online-Info:	www.icewinddale.de

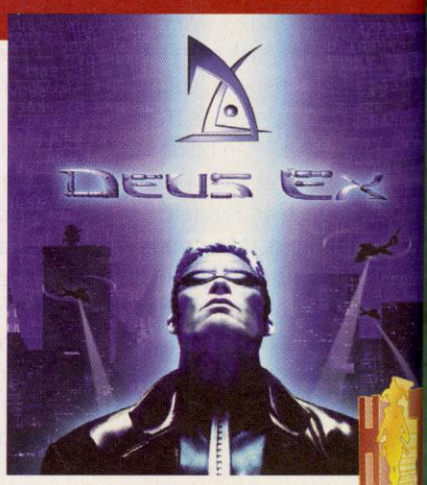
81%

DEUS EX

Erst letzte Ausgabe hatten wir Warren Spectors Geniestreich im Test, schon reicht Eidos die deutsche Version nach.

Allerdings hätte der starke Mix aus Rollenspiel und Egoshooter eine umfassendere Lokalisierung verdient als man sie ihm angedeihen ließ: Nur die Screentexte wurden komplett übersetzt, in den Zwischensequenzen aus der Gameengine wird nach wie vor englisch gesprochen – hier müssen deutsche Untertitel genügen.
Eine halbe Sache zwar, dennoch bleibt Deus Ex ein ganzer Hit. Schließlich ist schon die Story um den Agenten J.C. Denton, der eine Verschwörung um eine Volksseuche aufdeckt, trotz der kleinen Sprachbarriere eine Klasse für sich. Für das natürlich unveränderte Gameplay gilt das erst recht: Im Charakter-Generator darf man zunächst individuell die Fähigkeiten seines Alter Egos festlegen, um diese dann in 15 Spielabschnitten gegen Terroristen oder später auch die eigenen Arbeitgeber einzusetzen und damit auszubauen. Durch die variable Handhabung von Dietrich, Scharfschützengewehr oder elektronischem Code-Brecher ergeben sich ungemein vielfältige Lösungswege, während die düstere Polygongrafik viel Atmosphäre schafft.
In der Summe ist das neueste Game vom alten „Meisterdieb" also durch die Teillokalisierung kaum schlechter geworden – im Gegensatz zu „Starlancer" beispielsweise, das in der deutschen Fassung gegenüber dem Original deutlich abfällt. (rf)

Die Lokalisierung beschränkt sich auf deutsche Screentexte, in den Zwischensequenzen müssen Untertitel genügen



Deus Ex
(Ion Storm/Eidos)

Trotz nach wie vor englischer Sprachausgabe auch für deutsche 3D-Agenten ein Top-Fall

USK-Freigabe:	nicht geprüft
Schwierigkeit:	4 Stufen
Preis:	ca. 89,– DM
Online-Info:	www.eidos.de

85%

ZEHN DEMOS SPAREN NERVEN

Nicht ausrasten! Wenn du wissen willst, was sich lohnt, brauchst du nur eins: Das Offizielle PlayStation Magazin! Denn nur das hat jeden Monat alle Fakten und die exklusive 10-Spiele-Demo-CD. Für brandheiße Infos und maximalen Spielspaß.

Das Spiel beginnt. Ab 2. August an deinem Kiosk!

Produktinfo 013

Das Offizielle PlayStation Magazin ist eine registrierte Marke von CyPress
www.cypress.de

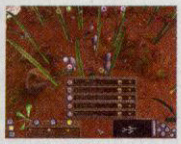
alle Tests ab Heft 8/99 auf einen Blick

DIE **FETT**GEDRUCKTEN PROGRAMME WURDEN MIT EINEM HIT GEKÜRT!

Titel	Ausgabe	Rubrik	Urteil
10Six	4/00	Online	68%
12 o'Clock High	3/00	Strategie	48%
Abomination: The Nemesis Project	11/99	Genremix	70%
ACM 1918	12/99	Action	48%
Actua Pool	8/99	Simulation	57%
Age of Empires 2	**11/99**	**Strategie**	**88%**
Age of Wonders	1/00	Strategie	76%
Allegiance	7/00	Online	80%
Amerzone	11/99	Abenteuer	62%
Ancient Conquest	5/00	Strategie	66%
Animaniacs Gigantic Adenture	10/99	Action	62%
Anstoß 3	**3/00**	**Sport**	**90%**
Arcatera	7/00	Abenteuer	74%
Armored Fist 3	12/99	Simulation	77%
Army Men: Air Tactics	8/00	Action	65%
Army Men: Toys in Space	2/00	Strategie	64%
Asheron's Call	12/99	Online	76%
Asheron's Call (dt.)	5/00	Online	79%
Asterix und Obelix gegen Cäsar	3/00	Action	39%
Atari Collection 2	10/99	Genremix	36%
Atlantis 2	3/00	Abenteuer	76%
Austin Powers: Operation Trivia	12/99	Genremix	65%
Autobahn Raser 2	12/99	Sport	63%
Autobahn Total	12/99	Sport	22%
Avalon Hill's Diplomacy	2/00	Strategie	64%
Backstreet Boys Moving Puzzle	8/99	Strategie	68%
Baseball Edition 2000	8/99	Sport	70%
Battle of Britain	10/99	Strategie	49%
Battlezone 2	**1/00**	**Genremix**	**85%**
Battlezone 2 (dt.)	**4/00**	**Genremix**	**87%**
BHunter	1/00	Action	72%
Big Bang	3/00	Action	76%
Biing! 2	12/99	Simulation	54%
Boss Rally	8/99	Sport	34%
Braveheart	9/99	Strategie	71%
Bundesliga 2000: Der Fußballmanager	12/99	Sport	82%
Bundesliga Stars 2000	**9/99**	**Sport**	**85%**
Business Tycoon	6/00	Simulation	43%
Carnivores 2	1/00	Action	48%
Castrol Honda Superbike 2000	10/99	Sport	74%
Catan – Die erste Insel Solo	12/99	Strategie	72%
Catan – Die erste Insel Multi	12/99	Strategie	78%
Chessmaster 7000	2/00	Strategie	80%
Civilization 2: Test of Time	11/99	Strategie	76%
Clans	12/99	Abenteuer	67%
Close Combat 4	2/00	Strategie	66%
Codename: Eagle	12/99	Genremix	?
Command & Conquer 3 Solo	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Command & Conquer 3 Multi	11/99	Strategie	79%
C&C 3 Tiberian Sun: Feuersturm	5/00	Strategie	79%
Corum 2	12/99	Abenteuer	46%
Croc 2	5/00	Action	66%
Crusaders of Might and Magic	4/00	Action	69%
Cybermercs	8/99	Strategie	38%
Daikatana	7/00	Action	79%
Dark Project 2	**5/00**	**Action**	**87%**
Dark Reign 2	8/00	Strategie	80%
Dark Secrets of Africa	10/99	Abenteuer	71%
Darkstone	10/99	Abenteuer	79%
Das GZSZ-Quiz	7/00	Genremix	55%
Days of Oblivion 2	1/00	Abenteuer	71%
Dead Reckoning	10/99	Action	66%
Delta Force 2	1/00	Genremix	69%
Demise: Rise of the Ku'tan	3/00	Online	49%
Demolition Racer	4/00	Action	59%
Der Fluch der Azteken	6/00	Abenteuer	72%
Der Klomanager	5/00	Wirtschaftssim.	39%
Der Verkehrsgigant	**4/00**	**Simulation**	**86%**
Descent 3	**8/99**	**Action**	**86%**
Deus Ex	**8/00**	**Genremix**	**86%**
Deutschl. Europameister 2000	7/00	Sport	12%
Devil Inside	**5/00**	**Action**	**92%**
Diablo 2	**8/00**	**Genremix**	**90%**
Die 24 Stunden von Le Mans	1/00	Sport	73%
Die Chroniken des Schwarzen Mondes	8/99	Strategie	56%
Die Original Moorhuhn Jagd	8/00	Action	6%
Die Rache der Sumpfhühner	6/00	Action	17%
Die Siedler 3: Amazonen	11/99	Strategie	79%
Die Siedler 3 Gold Ed.	**4/00**	**Strategie**	**85%**
Die Zeitmaschine	6/00	Abenteuer	71%
Dino Crisis	**8/00**	**Action**	**85%**
Dirt Track Racing	3/00	Sport	66%
Disciples: Jünger des heiligen Krieges	4/00	Strategie	64%
Dracula Resurrection	4/00	Abenteuer	64%
Drakan: Order of the Flame	**10/99**	**Action**	**87%**
Driver	**11/99**	**Genremix**	**87%**
DSF Welt Fußball Manager Solo	5/00	Sport	49%
DSF Welt Fußball Manager Multi	5/00	Sport	54%
Dungeon Keeper 2	8/99	Strategie	83%
Earth 2150	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Earth 2150 2.0	**6/00**	**Strategie**	**85%**
Earthworm Jim 3D	2/00	Action	74%
Edgar Torronteras' Extreme Biker	12/99	Sport	76%
Email Games	12/99	Online	55%
Enemy Engaged	5/00	Techn. Simulation	79%
Euro 2000	7/00	Sport	84%
Everquest: The Ruins of Kunark	**7/00**	**Online**	**85%**
Evolva	5/00	Action	83%
Expert Pool	11/99	Simulation	64%
F1 2000	6/00	Sport	84%
F1 World Grand Prix	7/00	Sport	76%
F-22 Lightning 3 Solo	8/99	Simulation	72%
F-22 Lightning 3 Multi	8/99	Simulation	81%
F/A-18	3/00	Simulation	74%
F/A-18 E Super Hornet	3/00	Simulation	72%
Faust	12/99	Abenteuer	64%
Fierce Harmony	11/99	Online	42%
FIFA 2000	**12/99**	**Sport**	**85%**
Fighting Steel	8/99	Simulation	52%
Final Fantasy 8	3/00	Abenteuer	81%
Flanker 2.0	1/00	Simulation	59%
Flight Simulator 2000 Prof. Ed.	1/00	Simulation	80%
Flight Unlimited 3	12/99	Simulation	71%
Flughafen Manager	4/00	Simulation	71%
Flying Heroes	7/00	Action	68%
Fly! Solo	9/99	Simulation	70%
Fly! Multi	9/99	Simulation	74%
Force 21	9/99	Strategie	69%
Ford Racing	2/00	Sport	60%
Formel Eins 99	2/00	Sport	82%
Freespace 2	12/99	Action	82%
Freespace 2 (dt.)	2/00	Action	83%
Fritz 6	**2/00**	**Strategie**	**85%**
Full Strength Strongman Competition	6/00	Sport	62%
Fünf Freunde auf Schatzsuche	2/00	Abenteuer	69%
Fußball International 2000	10/99	Sport	71%
Gabriel Knight 3	1/00	Abenteuer	82%
Go Kart Racing	9/99	Sport	57%
Gold Games 4	**12/99**	**Genremix**	**88%**
Gorky 17	12/99	Abenteuer	79%
GP 500	10/99	Sport	76%
Grand Prix World	4/00	Sport	70%
Ground Control	**8/00**	**Strategie**	**88%**
GTA 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Gulf War Operation Desert Hammer	12/99	Action	39%
Gunship!	5/00	Techn. Simulation	83%
Half-Life: Opposing Force	**2/00**	**Action**	**88%**
Hangsim	2/00	Simulation	69%
Hattrick! Wins	12/99	Sport	44%
Hazard	3/00	Abenteuer	66%
Heavy Gear 2	8/99	Simulation	82%
Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death	6/00	Strategie	79%
Hidden and Dangerous	**9/99**	**Strategie**	**93%**
Hidden & Dangerous: Fight for Freedom	**2/00**	**Genremix**	**89%**
High Tech Start Up	1/00	Simulation	39%
Homeworld	**11/99**	**Strategie**	**90%**
Hot Chix'n'Gear Stix	5/00	Sport	27%
Hugo XL	9/99	Action	22%
Hype – The Time Quest	1/00	Action	71%
Ibiza Comic Poker	4/00	Genremix	36%
Icewind Dale	8/00	Abenteuer	80%
Imperium Galactica 2	3/00	Strategie	80%
Independence War Special Edition Defiance	12/99	Simulation	83%
Indiana Jones und der Turm von Babel	**1/00**	**Action**	**85%**
Interstate 82	**1/00**	**Genremix**	**86%**
Invictus	3/00	Strategie	70%
Iron Maiden Ed Hunter	8/99	Action	27%
Jeff Gordon XS Racing	8/99	Sport	63%
K.O.	8/99	Sport	65%
KA 52: Team Alligator	2/00	Simulation	69%
Käfer total	4/00	Sport	79%
Karpov Schachschule	2/00	Strategie	69%
Kicker Fußballmanager	**11/99**	**Sport**	**85%**
Killer Loop	2/00	Sport	69%
King of Dragon Pass	2/00	Strategie	39%
Kingpin: Life of Crime	8/99	Action	?
Legacy of Kain: Soul Reaver	11/99	Action	77%
Lego Racers	10/99	Sport	64%
Lego Rock Raiders	12/99	Strategie	70%
Lemmings Revolution	6/00	Strategie	77%
Links Extreme	9/99	Sport	73%
Links LS 2000	**2/00**	**Sport**	**85%**
Live Wire!	9/99	Action	66%
LKW Raser	9/99	Sport	31%
Lula Flipper	2/00	Simulation	33%
Madden NFL Football 2000	11/99	Sport	77%
Majesty	5/00	Strategie	76%
Martian Gothic: Unification	7/00	Genremix	72%
MDK 2	**7/00**	**Action**	**85%**
Mechwarrior 3: Pirate's Moon	3/00	Simulation	83%
Messiah	2/00	Genremix	82%
Messiah (dt.)	6/00	Genremix	82%
Metal Fatigue	4/00	Strategie	83%
Michelle Kwan Figure Skating	2/00	Sport	65%
MiG Alley	9/99	Simulation	66%
Might and Magic 7	9/99	Abenteuer	79%
Might and Magic 8: Day of the Destroyer	8/00	Abenteuer	72%
Missile Command	3/00	Action	60%
Morpheus	11/99	Abenteuer	27%
Motocross Madness 2	7/00	Sport	84%
Motor Harley-Davidson Cycles	1/00	Sport	44%
NASCAR Racing 3	12/99	Sport	72%
NASCAR Road Racing	10/99	Sport	58%
Nations Fighter Command	11/99	Simulation	60%
NBA Basketball 2000	12/99	Sport	70%
NBA Inside Drive 2000	11/99	Sport	72%
Need for Speed 4	**8/99**	**Sport**	**86%**
Need for Speed: Porsche	5/00	Sport	84%
Nelson Piquet's Grand Prix Evolution	6/00	Sport	42%
Nerf Arena	3/00	Online	75%
NHL 2000	**11/99**	**Sport**	**92%**
Nocturne	12/99	Genremix	71%
Nox	**3/00**	**Genremix**	**85%**
Odyssee	8/00	Genremix	73%
Operation Mittelmeer	4/00	Strategie	29%
Outcast	**8/99**	**Genremix**	**86%**
Outrage	2/00	Sport	67%
Pandora's Box	12/99	Strategie	46%
Panty Raider: From Here to Immaturity	8/00	Genremix	19%
Panzer Elite	11/99	Simulation	80%
Panzer General 4	**11/99**	**Strategie**	**85%**
Patti Pains Bondage Poker	8/00	Genremix	33%
Parkan: Die imperialen Chroniken	5/00	Action	22%
Peep!	3/00	Genremix	8%
PGA Championship Golf 99	8/99	Sport	77%
Pharao	**12/99**	**Strategie**	**85%**
Phoenix	2/00	Action	64%
Planescape: Torment	2/00	Abenteuer	77%
Planescape: Torment (dt.)	3/00	Abenteuer	78%
Play the Games Vol. 2	**12/99**	**Genremix**	**85%**
Player Manager 99	8/99	Sport	42%
Pong	12/99	Action	63%
Prince of Persia 3D	11/99	Action	80%
Pro Pinball: Fantastic Journey	2/00	Simulation	79%
Puma Street Soccer	9/99	Sport	27%
Puzzle Bobble 2	12/99	Strategie	33%
Puzzle Trouble	5/00	Strategie	22%
Q*bert	2/00	Action	55%
Rage of Mages 2	8/99	Abenteuer	70%
Railroad Tycoon 2: **Rainbow Six: Rogue Spear**	**11/99**	**Genremix**	**86%**
Rally Championship	1/00	Sport	77%
Rally Masters	6/00	Sport	80%
ran Trainer 3	2/00	Sport	11%
ran: Der Fußballmanager	8/99	Sport	11%
Rayman 2	12/99	Action	78%
Renegade Racers	4/00	Action	70%
Revenant	12/99	Abenteuer	73%
Re-Volt	10/99	Sport	74%
Riding Star	11/99	Sport	27%
Risiko 2	4/00	Strategie	74%
Rising Sun	4/00	Strategie	44%
Rogue Spear: Urban Operations	6/00	Genremix	80%
Roland Garros 2000 French Open	8/00	Sport	65%
Rollcage Stage 2	6/00	Sport	76%
Rollercoaster Tycoon: Added Attractions Pack	12/99	Simulation	73%
Sega Rally 2	10/99	Sport	70%
Septerra Core	1/00	Abenteuer	74%
Seven Kingdoms 2	10/99	Strategie	79%
Shadow Company (dt.)	**11/99**	**Strategie**	**86%**
Shadow Watch	6/00	Strategie	67%
Shadowman	**10/99**	**Action**	**88%**
Shogun – Total War	6/00	Strategie	81%
Sid Meier's Antietam	2/00	Strategie	74%
Silkolene Honda Motocross GP	5/00	Sport	62%
Sim City 3000 Deutschland	7/00	Strategie	80%
Sinistar: Unleashed	11/99	Action	69%
Skispringen 2000 Solo	3/00	Sport	29%
Skispringen 2000 Multi	3/00	Sport	42%
Skout	11/99	Action	63%
Slamtilt Resurrection	5/00	Techn. Simulation	74%
Slave Zero	3/00	Action	74%
Soapy Pictures	3/00	Genremix	22%
Soldier of Fortune	5/00	Action	?
Soulbringer	7/00	Abenteuer	76%
South Park: Chef's Luv Shack	2/00	Strategie	55%
South Park Rally	3/00	Sport	79%
Space Invaders	12/99	Action	58%
Spec Ops 2: Green Berets Solo	2/00	Genremix	66%
Spec Ops 2: Green Berets Multi	2/00	Genremix	72%
Spirit of Speed 1937	2/00	Sport	55%
Star Trek: Armada	5/00	Strategie	71%
Star Trek: Der Aufstand	1/00	Abenteuer	68%
Star Trek: Klingon Academy	8/00	Simulation	69%
Star Trek: Starfleet Command	9/99	Strategie	81%
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	Genremix	70%
Star Wars Episode 1: Racer	8/99	Sport	71%
Star Wars: Force Commander	5/00	Strategie	53%
Star Wars: Pit Droids	1/00	Strategie	73%
Starlancer	**6/00**	**Action**	**86%**
Starlancer (dt.)	8/00	Action	82%
Starship Soldiers	6/00	Strategie	77%
Stephen King's F13	4/00	Genremix	?
Stinky & Biber	3/00	Action	46%
Street Luge Racing	6/00	Sport	39%
Super 1 Karting	7/00	Sport	71%
Superbike 2000	4/00	Sport	84%
Supreme Snowboarding	1/00	Sport	77%
Suzuki Alstare Extreme Racing	7/00	Sport	72%
SWAT 3	**2/00**	**Genremix**	**90%**
System Shock 2	**10/99**	**Genremix**	**85%**
System Shock 2 (dt.)	**11/99**	**Genremix**	**85%**
Tachyon – The Fringe	**7/00**	**Action**	**86%**
Tarzan	1/00	Action	74%
Test Drive 6	2/00	Sport	70%
Thandor	2/00	Strategie	77%
The 4th Coming	10/99	Online	64%
The Longest Journey	4/00	Abenteuer	83%
The Next Tetris	2/00	Genremix	43%
The Nomad Soul	**12/99**	**Genremix**	**85%**
The Sims	4/00	Simulation	82%
The Wheel of Time	1/00	Action	78%
Theme Park World	**1/00**	**Simulation**	**85%**
Theocracy Solo	4/00	Strategie	76%
Theocracy Multi	4/00	Strategie	64%
Tiger Woods PGA Tour 2000	6/00	Sport	80%
Tomb Raider 3 Director's Cut	5/00	Action	80%
Tomb Raider 4	1/00	Action	80%
Tonic Trouble	1/00	Action	73%
Total Annihilation: Kingdoms	9/99	Strategie	76%
Total Soccer 2000	2/00	Sport	51%
Toy Story 2	2/00	Action	70%
Toyota Adrenaline Challenge	6/00	Online	39%
raitors Gate	11/99	Abenteuer	58%
Trickstyle	11/99	Sport	80%
Trivial Pursuit Jahrtsd Ed.	2/00	Strategie	48%
Tzar	5/00	Strategie	74%
UEFA Champions League Saison 1999/2000	6/00	Sport	81%
UEFA Manager 2000	7/00	Sport	64%
Ultima 9: Ascension	**2/00**	**Abenteuer**	**87%**
Ultima 9: Ascension (dt.)	**5/00**	**Abenteuer**	**87%**
Ultima Online: Renaissance	7/00	Abenteuer	80%
Unreal Mission Pack 1: Return to Na Pali	9/99	Action	71%
Unreal Tournament	9/99	Online	?
Unter schwarzer Flagge	10/99	Strategie	67%
Urban Chaos	2/00	Genremix	75%
Urlaubs-Raser	7/00	Sport	56%
USAF	1/00	Simulation	82%
Vampire: Die Maskerade – Redemption Solo	**8/00**	**Abenteuer**	**88%**
Vampire: Die Maskerade – Redemption Multi	**8/00**	**Abenteuer**	**90%**
Virtual Skipper	6/00	Sport	66%
Vyruz	5/00	Action	72%
Wallstreet Tycoon	6/00	Simulation	65%
Warcraft 2 Battle.net Edition	1/00	Online	75%
Wargamer 1813	1/00	Strategie	69%
Warhammer 40.000: Rites of War	10/99	Strategie	72%
Wild Wild West	5/00	Abenteuer	69%
Wings of Destiny	1/00	Simulation	60%
X-Beyond the Frontier	**8/99**	**Simulation**	**85%**
XTom 3D	7/00	Action	59%
Y2K	3/00	Abenteuer	41%
You don't know Jack 3 Solo	6/00	Genremix	47%
You don't know Jack 3 Multi	**6/00**	**Genremix**	**86%**

Redaktionsfavoriten

BRIGITTA
IMPERIUM DER AMEISEN
In meinem Bau bin ich Königin – endlich mal!



JACK
IMPERIUM DER AMEISEN
Weil ich anderen stundenlang beim Arbeiten zuschauen kann

MARKUS
ICEWIND DALE
Auch Redakteure bevorzugen manchmal deutsche Versionen

PAUL
KISS PSYCHO CIRCUS
Mangels Alternativen geht der Action-Fan diesen Monat in den Zirkus

RICHY
GRAND PRIX 3
Warum? Es ist Grand Prix 3!!!

STEFFEN
MERCEDES BENZ TRUCK RACING
Gibts zwar vorerst nur als Demo, aber die ewige Formel 1 langweilt!

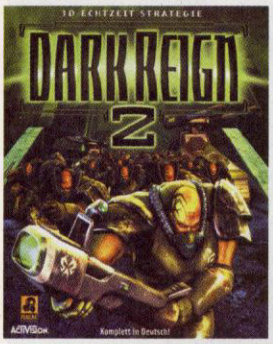
TIMO
VAMPIRE: DIE MASKERADE
Weil ich als Jungredakteur erst jetzt Blut geleckt habe

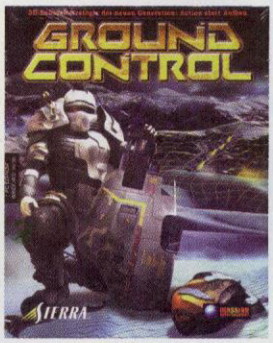
TRILLE
DIABLO 2
Kein neuerer Titel kann dem Teufel das Weihwasser reichen!

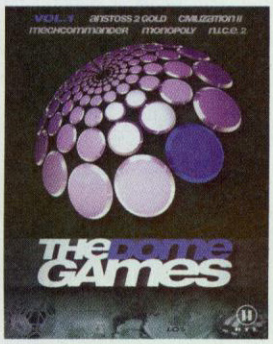
Auch wenn das Freibad ruft, die Zeit zum Ausfüllen einer Postkarte oder Absenden einer E-Mail findet sich immer – zumal auch diesen Monat wieder drei Top-Spiele der Lohn der Mühe sind. Alles, was wir von Ihnen dafür wollen, ist eine (beliebig lange) Auflistung Ihrer Lieblingsspiele, unterteilt in die Bereiche Solo- bzw. Multiplayer und Online. Dazu noch den Wunschgewinn (falls Sie eines der unten stehenden Spiele bevorzugen) sowie Ihre Postanschrift notieren und schon steht Ihrer Teilnahme eigentlich nichts mehr im Weg. Noch nicht einmal der Rechtsweg, denn der ist wie immer ausgeschlossen. Viel Glück!

Joker Verlag • Charts • Max-Loidl-Weg 4 • 85598 Baldham
E-Mail: charts@pcjoker.de

Die Gewinne







Lesercharts

1. **(2) DIE SIMS**
2. (1) AGE OF EMPIRES 2
3. (4) HALF-LIFE
4. (8) ANSTOSS 3
5. (5) NFS PORSCHE
6. (3) COMMAND & CONQUER 3
7. (9) FIFA 2000
8. (7) DIE SIEDLER 3
9. (6) SWAT 3
10. (–) PHARAO

Verkaufscharts

1. **(–) DIABLO 2**
2. (1) DIE SIMS
3. (2) C&C 3: FEUERSTURM
4. (4) F1 2000
5. (3) STARLANCER
6. (5) STAR TREK: ARMADA
7. (7) DARK PROJECT 2
8. (8) NFS PORSCHE
9. (–) VAMPIRE: DIE MASKERADE
10. (9) AGE OF EMPIRES 2

Multiplayer

1. **(1) HALF-LIFE**
2. (4) STARCRAFT
3. (3) UNREAL TOURNAMENT
4. (2) AGE OF EMPIRES 2
5. (5) WORMS ARMAGEDDON

Online

1. **(1) ULTIMA ONLINE**
2. (3) EVERQUEST
3. (2) WAR BIRDS
4. (4) AIR ATTACK
5. (–) STARSIEGE TRIBES

TRAUMJOB BETATESTER?

Immer die neuesten Games zocken und dafür auch noch abkassieren: So stellen sich viele den Job als Betatester vor. Doch die Realität sieht anders aus!

© The Stock Market /Photo Paul Steel

Alex Frey ist 28 Jahre, Sportstudent und kann heute mal länger schlafen. Statt zur Uni wird ihn sein Weg nämlich zur Spieleschmiede Sunflowers führen, wo er nachmittags nebenbei als freiberuflicher Betatester jobbt. Als Alex gegen Mittag in den Büros nahe Frankfurt eintrifft, liegt der Arbeitsplan schon auf dem Tisch: ein Level des Actionabenteuers *Technomage* soll nach Fehlern durchforstet werden.

Der Unterhaltungswert ist dabei gering, die geforderte Konzentration dafür umso höher. Gefundene Bugs müssen in einer Datenbank abgelegt und nach Programmabstürzen, Grafik- und Logikfehlern etc. klassifiziert werden. Anschließend geht es in einem Meeting mit dem gesamten Team um konzeptionelle Aspekte. Hier erläutert Alex die von ihm zuvor erarbeiteten Ideen für einen neuen Spielabschnitt inklusive der darin enthaltenen Rätsel. Hat er sich an alle Vorgaben gehalten (z.B. ob der Schwerpunkt eher auf Action oder Puzzles liegen soll), werden die Leveldesigner seine Vorschläge für umsetzbar halten und absegnen. Dann kann sich Alex jenen kleinen Handlangerdiensten widmen, die ebenfalls zum Job gehören: Arbeitsplätze aufräumen, Rechner umkonfigurieren, Botenfahrten zu Hardwarelieferanten. Erst nach Feierabend ist endlich Zeit zum „richtigen" Spielen; dann steigen im Firmennetzwerk (ent-)spannende Partien mit Egoshootern oder Echtzeitstrategicals.

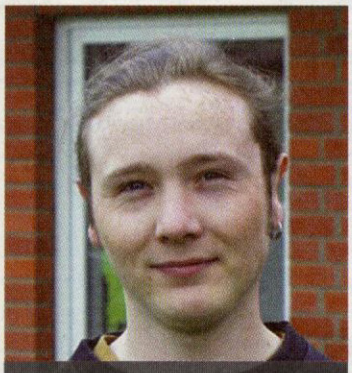
„Betatesten bedeutet, einen Level nicht einmal, sondern ungefähr 135.000-mal durchzuspielen!"

Alex Frey, freiberuflicher Betatester bei Sunflowers

Tja, das hört sich verdächtig nach stinknormaler Arbeit an. Sollten Sie jetzt immer noch interessiert sein, lieber Leser, haben wir auf Seite 99 die Möglichkeiten zusammengefasst, wie man einen solchen Job ergattern kann. Der Dienstweg über Stellenausschreibung und Bewerbung lässt sich natürlich auch hier

mit Vitamin B beschleunigen: Wer von einem fest angestellten Mitarbeiter empfohlen wird, hat die besten Chancen, einen solchen Vertrauensposten zu erhalten. So meint Susanne Schäfer, PR Manager bei Sunflowers: „In diesem Fall können wir ja von vornherein davon ausgehen, dass derjenige über die entsprechenden Fähigkeiten verfügt und ins Team passt. Die meisten unserer Tester sind wohl auf diesem Weg zu uns gestoßen." Externe Helferlein werden nur in Ausnahmefällen engagiert – etwa für Online-Tests, wie sie unter anderem Blue Byte in großem Stil organisiert. Geld gibt es dafür in der Regel nicht. Aber Ascaron beispielsweise hat den rund 100 Teilnehmern am Test des Internet-Modus von *Anstoß 3* immerhin je ein signiertes Freiexemplar des Fußballmanagers zukommen lassen.

Der Grund, weshalb viele Firmen lieber intern testen lassen, liegt auf der Hand: Zu groß ist die Gefahr, dass bei quasi öffentlichen Probeläufen kritisches Material in die falschen Hände gerät. Bei Sunflowers gab es diesbezüglich laut Susanne deshalb noch nie Ärger: „Wer hier an einem Spiel mitarbeitet, der sieht, wie viel Arbeit und Herzblut in ein solches Projekt einfließen. Da hat doch fast jeder Skrupel, seinen und die Arbeitsplätze der Kollegen zu gefährden. Ganz ist man gegen geistigen Diebstahl aber trotz aller rechtlichen Absicherung durch Verträge mit Geheimhaltungsklauseln dennoch nicht gefeit."



„Was gibt es denn Besseres, als sein Hobby zum Beruf zu machen?"

Paul Guillaumon, Leiter der Testabteilung bei Software 2000

Davon wiederum kann Paul Guillaumon, Leiter der Testabteilung bei Software 2000, ein trauriges Lied singen: „Jemand hat mal vor Release eine Raubkopie von *Pizza Syndicate* in Umlauf gebracht. Glücklicherweise handelte es sich dabei um eine sehr frühe Alphaversion, in der wichtige Programmteile noch nicht enthalten waren."

Wer Beta sagt, meint in der Tat häufig Alpha. So beginnt die Testphase schon lange vor Fertigstellung der sogenannten Betaversion, wie man eine Fassung bezeichnet, die bereits alle Spielinhalte, Grafiken und Sounds enthält, aber noch nicht auf hundertprozentige Fehlerfreiheit überprüft worden ist. Klar, einzelne Elemente wie etwa die Grafikengine müssen ja schon im Vorfeld auf ihre Funktionalität hin gecheckt werden. Die Schwerpunkte beim fast finalen Produkt (der Beta) liegen dann auf dem Feinschliff am Gameplay und der Qualitätssicherung, wobei in Buglisten jeder Fehler akribisch notiert wird. Diese Dateien sollten Programmierer und Grafiker im Idealfall selbstständig abarbeiten können. Das klappt allerdings nur dann reibungslos, wenn der Tester die möglichst reproduzierbaren Bugs präzise beschreibt und dank genauer Kenntnisse der Betriebssysteme eventuell bereits Hinweise auf die Ursachen des Problems nebst Lösungsvorschlägen parat hält.

Wie man sich das in der Praxis vorzustellen hat, weiß Mario Endlich als Leadtester von *Anstoß 3* bei Ascaron ganz genau: „Alles und jedes anklicken, die wildesten Sachen veranstalten. Damit auch der letzte Bug gefunden wird, müssen auch die Listen mit sogenannten Fixes, also bereits beseitigten Programmfehlern, nochmals überprüft werden." Mit der herkömmlichen Definition von Spielen hat Betatesten also nicht viel gemeinsam, für Spaß sorgen dabei eher kuriose Situationen. Eine solche hat Marc Huppke, der stellvertretende Projektleiter von *Anno 1503* noch recht gut vom Vorgänger in Erinnerung: „Während des Betatests von *Anno 1602* war man in Netzwerkpartien plötzlich in der Lage, gegnerische Schiffe bis auf die Richtungssteuerung genauso zu kontrollieren wie das eigene. Mann, waren das merkwürdige Seeschlachten! Während ein Tester versuchte, die Kanonen des Kontrahenten unter Deck zu verfrachten, cheatete dieser den feindlichen Laderaum voller Ziegelsteine, um den Kahn zu verlangsamen..."

Skurriles hat auch Alex Frey schon in *Technomage* entdeckt bzw. entbuggt.

Exklusiv:
So siedeln Sie als Erster!

Möchten Sie den Machern der genialen Siedler-Reihe vor Ort bei Blue Byte in Mülheim auf die Finger schauen? Wollen Sie *Die Siedler 4* einen Tag lang ausgiebig zocken – Monate, ehe das Game im Laden steht? Wir bieten Ihnen die einmalige Gelegenheit, den Alltag eines Betatesters mal selbst live zu erleben! Die Kosten für Anreise und eine Übernachtung werden übernommen, bloß spielen müssen Sie selbst.

Interessiert? Dann schicken Sie uns einfach bis zum 1. September eine Postkarte, ein Fax oder eine E-Mail. Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen, Mitarbeiter von Blue Byte sowie des Joker Verlags dürfen nicht mitmachen. Die Adresse für Ihre „Bewerbung":

Joker Verlag
Kennwort: Betatest
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
Fax: 08106/89 96 07
E-Mail: gewinn@pcjoker.de

Der glückliche Gewinner darf in der nagelneu eingerichteten Betatestabteilung von Blue Byte in Mülheim einen Tag lang exklusiv *Die Siedler 4* zocken

SUNFLOWERS

Bug Report

Projekt: ANNO 1602 Königsedition

ANNO 1602 – Erschaffung einer neuen Welt

Bug Nr.	Status	t 1, 2, 3	Reproduzierbar?	Programmversion	Bug in	Tester	Datum	OK?	Überprüft Name	Kurze Beschreibung	Schritte zum Nachvollziehen	Ergebnis	Erwartet
1	behoben	2	ja	0.2.4.9	reademe.rtf	mh	21.07.99	ok	jb	readme ist noch nicht angepasst	Readme.rtf mit TextEditor öffnen	Noch altes Readmefile	Neues Readmefile
2	behoben	1	ja	0.2.4.5	text.ood	um	28.07.99	ok	um	Absturz bei Abspannfilmauswahl in Editor	Editor starten, Spielzielmenü aufrufen, mit Mauszeiger auf Filmrollenicon klicken	Sofortiger Absturz	Auswahl des Filmes möglich
3	behoben	1	ja	0.2.4.9	Szenes	af mbo	04.08.99	ok	um	Die Netzwerkszenarien haben kein Icon, das auf die Spieleranzahl hinweist.	Multiplagerspiel starten	Kein Icon	Es müsste der kleine Netzwerkstecker mit der Spieleranzahl zu sehen sein.
4	toleriert	1	ja	0.2.4.9	unterschiedliche Versionen	af mbo	07.08.99	ok	jb	Bei einem Netzwerkspiel, mit zwei verschiedenen Versionen (Goldedition mit NINA) ist es für den Spieler mit der NINA- Version nicht möglich Schiffe des Spielers mit der Goldedition zu versenken	NINA und Goldedition auf zwei Rechnern installieren, Netzwerkspiel starten und ein Schiffsgefecht initiieren. Der Spieler mit der Goldedition sollte erstmal vermeiden das Feuer des NINA-Spieles zu erwidern, bis sein Schiff fast versenkt ist.	Das Schiff des Spielers mit der Goldedition läßt sich durch das Schiff des Spielers mit der NINA-Version nicht versenken	Schiffe sollten sich natürlich von beiden Spielern versenken lassen. Somit wird ein Patch für die NINA-Version erwartet, der die Kompatibilität von NINA und Goldedition sichert.
5	behoben	1	ja	0.2.4.9	KI	af mbo	07.08.99	ok	jb	Im Scenario >Der Verbund< (2- Spieler Scenario) stoppen die Computerspieler bei einem Bevölkerungsstand von ca 170-175 Einwohnern jegliche Aktivitäten	Multiplagerspiel für 2 Personen starten, Scenario >Der Verbund< starten, abwarten und die Computerspieler beobachten.	Computerspieler "frieren" bei einer Bevölkerungszahl um die 170 Einwohner völlig ein.	Computerspieler sollten sich weiter ausbauen, besonders da ein Missionsziel des Scenarios die Vernichtung eines Computerspielers ist.
6	behoben	1	ja	0.2.4.9	Version	jb	12.08.99	ok	jb	Tastenkomination ALT+F4 funktioniert nicht im Spiel	Spiel starten und ALT+F4 drücken	nichts	Spiel endet nach Einblenden eines Requesters und wechsel zu Windows, nachdem das letzte Spiel und die Bewertung gespeichert wurden
7	behoben	2	ja	0.2.4.9	Szenarien	jb	12.08.99	ok	jb	"Geteilt wird nicht" Auftrag nicht logisch	Szenario in den Editor laden und den Auftragstext und den Auftrag ansehen	Im Auftragstext steht nichts davon, dass man die Piraten besiegen soll; außerdem stehen die Piraten auf 'respawn'	Piraten sollen im Auftragstext erwähnt werden, und 'respawn' deaktiviert werden
8	behoben	3	ja	0.2.4.9	Szenarien	jb	12.08.99	ok	jb	"Geteilt wird nicht" Auftrag nicht im ANNO typischen Stil	Auftragstext lesen	falsche Form wird verwendet	ANNO typischer Stil im Auftragstext
9	behoben	2	ja	0.2.4.9	Szenarien	mbo	12.08.99	ok	jb	Schrift in Szenarien sieht anders aus	beliebiges Szenario starten und z.B. die Schrift im Laden/Speichern-Menü lesen	etwas unleserliche Schrift	normale Schrift
10	behoben	2	ja	0.2.4.9	Editor	mbo	12.08.99	ok	um	rote Schrift im Editor	Editor starten	rote Schrift	normale Farbe
11	behoben		ja	0.2.4.9	Konfig Datei	jb	240899	ok	jb	Einstellungen werden nicht übernommen, wenn aus der Datei ANNO 1602 gestartet wird	Konfigdatei öffnen, etwas ändern (Musik an oder aus), ANNO 1602 mit dem entsprechenden Button starten	Keine Änderung feststellbar	Änderungen werden übernommen

Beispiel *Anno 1602*: In solchen Bugreports werden Programmfehler genauestens protokolliert

„Da war dieses 8-Bit-Hühner-nach-Süden-Pänomen. Ich hatte die Texturen auf 8 Bit geforced und wunderte mich, dass das Spiel ständig abstürzte. In dem Level rannten ziemlich viele Hühner herum. Irgendwann fand ich dann heraus, dass es immer dann zu Abstürzen kam, wenn ich die Karte nach Norden ausgerichtet hatte und just in diesem Moment ein Huhn nach Süden rannte."

Solche Fehler lassen sich klarerweise nicht immer durch bloßes Drauflosspielen entdecken, oft gestaltet sich die Suche ziemlich monoton. Da muss ein Level etwa akribisch abgelaufen werden, um zu überprüfen, ob man irgendwo über die Begrenzungen hinausgehen oder -springen kann. Auch das Korrekturlesen der Ingame-Texte und Handbücher (der lokalisierten Version sowie verschiedenste Übersetzungen) zählt gewiss nicht zu den spannendsten Aufgaben dieses Traumjobs. Es zeigt aber, warum fundierte Fremdsprachenkenntnisse ebenso Grundvoraussetzung sind wie viel Know-how in Sachen Hardware. Schließlich muss ja an den unterschiedlichsten Rechnersystemen getestet werden.

„Betatests sind stressig, richtig gespielt wird erst nach Feierabend."

Mario Endlich, Leadtester von Anstoß 3

Wer diese Voraussetzungen mitbringt, aber nicht selbst programmiert oder Grafiker ist, findet nach Meinung von Susanne Schäfer als Betatester die beste Möglichkeit, in die Softwarebranche einzusteigen. „Wir haben mehrere Festangestellte, die bei uns in ihrer Schüler- und Studentenzeit als freie Mitarbeiter in der Testabteilung begonnen haben. Zwei davon sind mittlerweile sogar in der Projektleitung tätig. Die Bereiche Leveldesign, Story und Qualitätssicherung bieten auch Quereinsteigern gute Chancen, ein interessantes Aufgabenfeld in unserer jungen und dynamischen Branche kennen zu lernen." Betatester mag also vielleicht kein Traumjob sein – aber durchaus der Einstieg in den Traumjob! (st)

Wie wird man Betatester?

* Auf Aushänge an Universitäten und Schulen oder auch Stellenanzeigen im Internet achten.

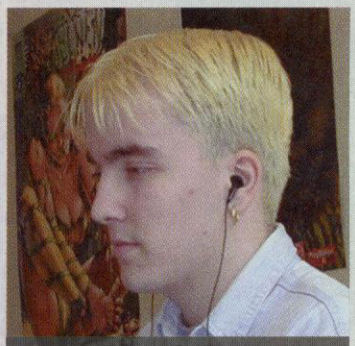
* Die Bewerbung sollte eine Art Kurzprofil mit Angaben zur Person, den Werdegang als „Zocker" und möglichst auch die exemplarische Beurteilung eines Computerspiels beinhalten.

* Bei der Auswahl der Kandidaten spielen örtliche Nähe, Hard- und Softwarekenntnisse, Geduld, die Bereitschaft, auch mal Überstunden zu leisten, sowie natürlich ein absolutes Faible für Computergames eine große Rolle. Auch Fremdsprachenkenntnisse sind nicht nur in Hinblick auf Lokalisierungen von Vorteil.

* Wer schließlich noch in einem Test vor Ort Fachwissen und Teamfähigkeit unter Beweis stellt, hat es geschafft – die Bezahlung variiert individuell.

* Natürlich kann man sich auch spontan bewerben. Das zeugt immerhin von Eigeninitiative und Motivation, verlangt aber nach einem Quäntchen Glück, um den richtigen Zeitpunkt zu erwischen. Viele Firmen führen zudem Wartelisten für potenzielle Betatester.

* Nachfolgend die Adressen der Firmen, mit deren Zusammenarbeit dieser Artikel entstand. Dorthin können Sie Ihre Bewerbungen richten.



„Ich kann von mir behaupten, meinen Traumjob gefunden zu haben!"

Marcel Schalamon, QA-Tester bei Ascaron

Ascaron Publishing Software Vertriebs GmbH, Stichwort: Bewerbung, Dieselstraße 66, D-33334 Gütersloh
Blue Byte Software GmbH & Co. KG, Stichwort: Bewerbung, Eppinghofer Str. 150, D-45468 Mülheim/Ruhr
Software 2000, Stichwort: Bewerbung, Max-Planck-Str. 9, D-23701 Eutin
Sunflowers Interactive Entertainment Software GmbH, Stichwort: Bewerbung, Ohmstraße 2, D-63225 Langen

Age of Empires 2 DV 78,90 | Everquest & Ruins of Ku. DA 73,90
- Conquerers * DV 58,90 | Evil Dead Hall .. King * DA 79,90
- Age of Avalon (inoff.) DV 26,90 | Evil Islands * DV 76,90
- Khan (inoff.) DV 26,90 | Evolva DV 75,90
Allegiance DA 66,90 | F1 Manager * DV 77,90
Alone in the Dark 4 * DV i.V. | Fifa 2000 DV 81,90
Alpha Cent.- Alien Cross. DV 34,90 | Flight Simulator 2000 DV 99,90
Anno 1503 * DV i.V. - Prof. Edition DV 129,90
Anno 1602 Königsed. DV 59,90 - Prof. Bundle * DV 132,90
Anpfiff RTL Fußb.Man. * DV 80,90 | Formel 1 '2000 DV 83,90
Anstoss 3 DV 84,90 | Freespace 2 DV 72,90
Anstoss Action * DV 59,90 | Frontierland * DV 76,90
Aqua * DV 76,90 | Frontschweine * DV 76,90
Arcatera DV 78,90 | Giants * DV 72,90
Asherons Call DA 65,90 | Gothic * DV 82,90
B-17 Flying Fortress 2 * DV 74,90 | Grand Prix 3 * DV 78,90
Baldurs Gate Saga DV 45,90
- Legenden d.Schwertk. DV 32,90
Ground Control DV 79,90
- Icewind Dale * DV 79,90 | Gunship DV 74,90
Baldurs Gate 2 * DV i.V. | Half Life GenerationPack DV 69,90
Battle Isle 4 * DV 76,90 - Game o. t. Year Edition DV 54,90
Battlezone 2 DV 75,90 - Opposing Force DV 41,90
Black & White * DV i.V. - Halftime (inoff.) DV 24,90
Blade * DV 72,90 - Hostile Takeover * DV i.V.
Buffy Vampire Slayer * i.V. - Team Fortress 2 * DV i.V.
Bundesliga Man. 2001 * DV 77,90 | Halo * DV 81,90
Bundesliga Stars 2001 * DV 77,90 | Heavy Metal FAKK 2 * DV i.V.
C+C 3: Tiberian Sun DV 86,90 | HoMM 3 Shad. of Death DA 74,90
- Feuersturm DV 32,90 | Hitman * DV i.V.
- Pack (incl.Firestarm) DV 98,90 | Homeworld 2 * DV 72,90
C+C 4: Alarmst. Rot 2 * DV i.V. | Imperium der Ameisen * DV 76,90
Catan -Die erste Insel DV 72,90 | Jagged All. 2 AddOn * DV i.V.
Colin McRae Rally 2 * DV i.V. | Kater total DV 49,90
Commandos 2 * DV i.V. | KISS Psycho Circus * DA 76,90
Crimson Skies * DV 84,90 | Lemmings Revolution DV 61,90
Cultures * DV 74,90 | Martian Gothic DV 76,90
Daikatana DV 78,90 | MDK 2 DV 72,90
Dark Project 2 DV 84,90 | Mechwarrior 4 * DV i.V.
Dark Reign 2 DV 75,90 | Mercedes Benz Truck. * DV i.V.
Delta Force 2 DA 74,90 | Messiah DV 72,90
Der Clou 2 * DA 79,90 | Metal Fatigue DV 76,90
Der Fluch der Azteken DV 76,90 | Metal Gear Solid * DV 68,90
Der Industriegigant 2 * DV 89,90 | Midtown Madness 2 * DV 68,90
Der Patrizier 2 * DV 81,90 | Might + Magic 8 * DV 76,90
Deus Ex * DV 81,90 | Monkey Island 4 * DV i.V.
Deutschland Doom * i.V. | Moorhuhnjagd 2 * DV 23,90
Devil Inside DV 79,90 | Motocross Madness 2 DV 68,90
Diablo 2 DV 78,90 | Nascar Speed Pack DA 39,90
- Actionfiguren JE 32,90 | Nations DV 39,90
- Zippo Feuerzeug 52,90 | Need for Speed - 4 DV 75,90
Diablo 2 -T-Shirt 26,90 - Motor City * DV 74,90
Die Gilde * DV i.V. - Porsche DV 75,90
Die Siedler 3 Gold Ed. DV 84,90 | No one lives forever * i.V.
Die Siedler 4 * DV 82,90 | Nox DV 75,90
D.Sternenfahrer v.Catan * DV 76,90 | Odyssee DV 77,90
Dino Crisis * DV 74,90 | Panzer General 4 DV 76,90
DSF All Star Tennis 2000 DV 68,90 | Paris 1313 * DV 68,90
DSF Fussballman.2000 * DV 49,90 | Pharao DV 78,90
Duke of Hazzard Rac. * DV 78,90 | Pharao Cleopatra * DV 44,90
Enforce * DV i.V. | Planescape Torment DV 72,90
* bei Drucklegung noch nicht lieferbar, Vorbestellungen erwünscht.
Tel. 09674-1279

Spiele Versand
OKAY SOFT
92557 Weiding Am Graben 2 09674-1279 Fax -1294 news -8405 info@okaysoft.de

LOW BUDGET
Age of Wonders 39,90
Airline Tycoon Doublepack 28,90
Alpha Centauri 32,90
Armored Fist 3.0 34,90
Axis & Allies 29,90
Baldurs Gate -Die Saga 45,90
Baphomets Fluch 15,90
Baphomets Fluch 2 21,90
Battle Isle Platinum 43,90
Blade Runner 29,90
Civilization 2 -Test of Time 29,90
Civilization: Call to Power 42,90
Commandos Directors Cut 42,90
Dark Project GOLD 43,90
Delta Force 38,90
Diablo 25,90
Diablo Doublepack 39,90
Diablo Hellfire 25,90
Die Siedler 3 29,90
Die Völker 28,90
Dune 2000 32,90
Earth 2150 42,90
Euro 2000 44,90
European Air War 29,90
Fallout 2 39,90
Freespace 2 Dimens. Pack 45,90
Gorky 17 38,90
Grand Theft Auto 2 42,90
Grim Fandango 42,90
Heretic 2 26,90
Hidden & Dangerous 29,90
Homeworld 32,90
Indiana Jones 5 42,90
Jagged Alliance 2 36,90
Jedi Knight + Mission 42,90
Mechwarrior 3 29,90
Midtown Madness 29,90
Nice 2 Doublepack 36,90
Outcast 35,90
Rage of Mages 14,90
Resident Evil 1 27,90
Revolt 28,90

TOP TITEL
AoE Conquerors * 58,90
Baldurs Gate 2 * i.V.
Black & White * i.V.
Colin McRae Rally 2* i.V.
Icewind Dale US 94,90
Die Sims 74,90
Dino Crisis EV * 79,90
Halo * i.V.
Heavy Metal FAKK2 * i.V.
MDK 2 72,90
Might & Magic 8 * 76,90
Monkey Island 4 * i.V.
Motocross Madn. 2 68,90
Shogun 72,90
Starlancer 84,90
Sudden Strike * 84,90
Tachyon 75,90
Unreal 2 * i.V.
Warcraft 3 * i.V.
X-Beyond AddOn * 39,90

versandkostenfrei ab DM 199.-
Lieferwert, auch Hardware

PlayStation:
- Boot Chip 18,90
Alien Ressurection * 85,90
Alundra 2 54,90
Colin McRae Rally 2 76,90
Galerians 79,90
Nightmare Creatures 2 * 79,90
Vagrant Story 74,90
WWF Smackdown 85,90

DreamCast
Resident Evil Code Veronica 95,90
V-Rally 2 Expert Ed. 88,90
N64 Perfect Dark 112.90

LOW BUDGET
Septerra Core 39,90
Shadow Company 44,90
Shadowman 28,90
Spirit of Speed * 29,90
Star Trek Birth o.Federat. 29,90
Star Wars X-Wing Alliance 42,90
Starcraft 39,90
Syndicate Wars 12,90
Turok 2 19,90
Ultima Online Renaissance 34,90
Unreal 36,90
Unreal -Return to Na Pali 29,90
Wheel of Time 35,90
X-Beyond the Frontier 43,90
X-Com Apocalypse 27,90

Hardware
Gravis Gamepad Pro USB 33,90
Sidewinder FFB Wheel 229,90
- Precision Pro Joystick 109,90
Saitek Cyborg 3D Dig. Stick 85,90
Intelli Mouse Explorer 109,90
Intell Mouse Optical 85,90
Razer Boomslang 2000 192,90
CD - Rohlinge ab 1,89

Bleem! 69.90
PlayStation Emulator

ADDY Lernsoftware je 74,90
D-Info 2000 25,90
D-Info 2000 update 9,90
Game Maker 2000 91,90
Legoland 78,90
Löwenzahn 4 42,90
TKKG 6: Falschermbande 42,90

Sammlungen
Blizzard Anthology 49,90
Close Combat Tril. US 98,90
Dragon Stories 49,90
Game Gallery Millenium 44,90
Gold Games 4 34,90
Lucas Arts 10 Adventure 35,90
Play The Games 3 69,90

Mo-Do. 8-18:30 Uhr, Fr.-17:15, Samstag 10-13:00 Nachnahme 9,98 +3 Zkg.; Vorauskasse 5,98
Annahmeverweigerungen DM 20.-. Retouren müssen freigemacht werden! Kein Ladengeschäft

Komplett im WEB: topaktuell, unzensiert, Termine, Hintergrundstorys..:
OKAYSOFT.DE
bei Internet-Bestellungen mit gültiger eMail-Adresse:
EINGANGS & VERSAND-BESTÄTIGUNG
eMail Info-Service bei Terminverschiebungen
Versand im Sicherheitskarton - Stammkunden können gegen Rechnung beliefert werden - **SERVICE SEIT 1989** - Preissenkung geben wir sofort weiter, bei Preiserhöhung erfolgt Info, Vorbestellungen ändern: kein Problem.

Police Quest SWAT 3 DV 72,90 | System Shock 2 DV 74,90
Q.3 -Quark 3 DA 26,90
Rainbow Six GOLD DV 62,90 | TACHYON
Rallymasters DV 76,90
Road to Moscow * DV 74,90 | Tachyon DA 75,90
Rogue Spear DV 75,90 | Techno Mage * DV 75,90
- Urban Operation * DV 38,90 | The longest Journey DV 72,90
Roland Garros Tennis DV 67,90 | The Sims DV 74,90
Roller Coaster Tycoon DV 55,90 | The World is not enough* i.V.
- Added Attractions DV 41,90 | Tiger Woods PGA 2000 DV 77,90
Rune * i.V. | Tony Hawks 2 * DV 61,90
Sacrifice * i.V. | Tribes 2 * DV i.V.
Shogun DV 72,90 | Ultima 9 -Ascension DV 76,90
Sim City 3000 Deutschl. DV 75,90 | Ultima World Edition DV 78,90
Simon the Sorcerer 3D * DV 74,90 | V-Rally 2 * DV 62,90
Soulbringer DV 75,90 - Expert Edition * DV 62,90
Star Trek- Armada DV 75,90
- Conquest Online * DV 45,90 | VAMPIRE
- Klingon Academy DV 75,90
- New Worlds * DV 72,90 | Vampire DV 82,90
- Voyager * DV 75,90 - Special Edition DV 119,90
Star Wars: Obi-Wan * DV i.V. | Warcraft 3 * DV i.V.
- Force Commander DV 74,90 | Wartorn * DV 67,90
Starcraft -Broodwar DV 36,90 | Wizardry 8 * i.V.
Starlancer DV 84,90 | Wizards & Warriors * DV 76,90
Stunt GP * DV 59,90 | Worms: Armageddon DV 52,90
Sudden Strike * DV 84,90 | X-Beyond t.Front. Pack* DV 62,90
Summoner * DV 79,90 - off. AddOn * DV 39,90
Superbike 2000 DV 75,90 | You don't know Jack 3 DV 76,90

IMPORTE: US- & ENGLISCH
Anachronox * EV i.V. | Halo * US i.V.
Icewind Dale US 94,90 | Heavy Metal FAKK 2 * US i.V.
Black & White * EV i.V. | HoMM3 Shadow o.Death US 92,90
C+C 3: Tiberian Sun EV 89,90 | KISS Psycho Circus * EV 73,90
C+C 3: Firestorm EV 33,90 | Loose Cannon * EV i.V.
C+C 3: Renegade * EV i.V. | Max Payne * EV i.V.
C+C 4: Red Alert 2 * EV i.V. | MDK 2 US 92,90
Carmageddon 2000 * EV i.V. | Mechcommander Gold EV 49,90
Champions. Man. 2000 EV 79,90 | Mechwarrior 3 -AddOn US 69,90
Codename Eagle EV 68,90 | Messiah EV 79,90
Might + Magic 8 EV 81,90
Nightmare Creatures EV 59,90
Nocturne US 79,90
Oni * US i.V.
Police Quest SWAT 3 US 86,90
Prey * EV i.V.
Q. 3 -Team Arena * EV i.V.
Return Castle Wolfenst.* EV i.V.
Rogue Spear US 89,90
- Opposing Force DV 41.90 EV 39.90
Star Trek: Armada EV 92,90
- Generation Pack DV 69.90
- Klingon Academy EV 89,90
- Gunman, Hostile Takeover i.V.
- Voyager * EV 82,90
Starlancer EV 97,90
Sudden Strike * EV 87,90
System Shock 2 EV 79,90
Triple Play Baseb. 2001 US 112,90
Ultima 9 Dragon Edition US 185,90
Unreal -Tournament EV 68,90
Unreal 2 * EV i.V.
Unreal Doublepack EV 55,90
Vampire EV 83,90
WCW Nitro EV 59,90
X-Wing Collector's Series US 62,90

JOHN ROMERO'S DAIKATANA
Daikatana uncut
Daikatana -uncut EV 82,90
Dark Reign 2 EV 76,90
Delta Force 2 US 99,90
Deus Ex * EV 84,90
Diablo 2 EV 79,90
Diablo 2 US 129,90
Dino Crisis * EV 79,90
Doom 3 * EV i.V.
Duke Nukem Forever * EV 79,90
Fallout Doublepack US 81,90
Giants * EV i.V.
Ground Control EV 76,90
Half-Life Opposing Force EV 39,90
- Gunman * EV i.V.
- Hostile Takeover * EV i.V.
- Team Fortress 2 * EV i.V.

DIABLO
DV 78.90 EV 79.90
- Figuren 32.90 -Zippo 52.90 - T-Shirt 26.90
GRANDprix
* DV 78.90
SHOGUN TOTAL WAR
Shogun DV 72.90
Kiss Psycho Circus
DV 76.90 EV 73.90
Q.. 3 - Team Arena i.V.
DEUS EX
DV 81.90 EV 84.90
Deutschland Doom i.V.
STAR TREK - Vojager
DV 75.90 EV 82.90
ELITE FORCE - Armada
DV 75.90 EV 92.90
VOYAGER - New Worlds
DV 72.90 EV i.V.
HALF-LIFE
- Opposing Force DV 41.90 EV 39.90
- Generation Pack DV 69.90
- Gunman, Hostile Takeover i.V.
Team Fortress 2 i.V.
bitte vorbestellen:
Carmageddon
TDR 2000
PREY
DOOM 3
Loose Cannon
MAX PAYNE
Duke Nukem Forever 79.90
Return to Castle Wolfenstein

Große Spiele fürs kleine Budget!

Sub Culture

3D-Unterwassersim im Stil des Klassikers „Elite"

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Jack Orlando

Spannendes Krimi-Adventure im Ambiente der 30-er Jahre

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Dunkle Manöver

Brillante Rundenstrategie im Stil der 30-er Jahre

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Caribbean Disaster

Super Konvertierung des satirisch-strategischen Brettspiels „Junta"

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

ran

Trainer
Soccer
Trainer 2

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Betrayal at Krondor
Episches Rollenspiel
+
Minigolf Deluxe
Originelles Minigolf

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Air Warrior 2

Der weltberühmte Online-Flugsimulator mit Solopart

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Letzte Chance!

JOKER HIT COLLECTION
Die Höhlenwelt Saga

- Anleitung
- Komplettlösung

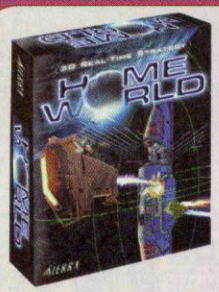
im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Der Reeder

Wirtschaftssimulation der Extraklasse

im Jewelcase nur **5,–** € 2,56

Sonderpreise exklusiv für PC Joker-Leser



HOMEWORLD

Echtzeitstrategie im All, erstmals wirklich dreidimensional

(90% in PCJ 11/99)

hier nur **49,–** € 25,06

DRAKAN

Quasi „Tomb Raider" für Drachenreiterinnen

(87% in PCJ 10/99)

hier nur **49,–** € 25,06

Diese Artikel können nur gegen Nachnahme oder Vorauskasse bestellt werden!
Achtung: Angebote nur bis 5. September gültig. Nur solange der Vorrat reicht. Lieferungen ins Ausland sind generell nur gegen Vorauskasse möglich. Bei Annahmeverweigerung von per Nachnahme bestellten Artikeln werden pauschal DM 20,– für entstandene Gebühren berechnet!

ZUBEHÖR

Jetzt wird aufgeräumt!

5 Stück **4,50** € 2,30

JEWELCASES

für Ihre individuelle CD-Sammlung

Hülle passend für jeweils eine CD

(ohne CD)

10 Stück im Sparset **8,–** € 4,09

SAMMELORDNER

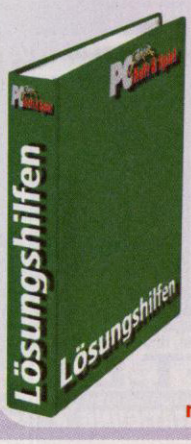
passend für einen Jahrgang (12 Ausgaben) PC Joker Heft & Spiel

Die Geschenkidee zum Abo!

ohne Inhalt

10,– € 5,12

LÖSUNGSHILFENORDNER



Lösungshilfen perfekt archiviert

- Polylein-Ordner
- 2-Ring-Bügel
- Rückenbreite 40 mm

nur **15,–** € 7,67

15,– € 7,67

CD-TASCHE

Für zu Hause und unterwegs! Praktisches Archiv für 12 Silberscheiben

JOKER- MAUSPAD

Der Klassiker!

7,– € 3,58

Alle Preisangaben in DM und E

PC JOKER

Ein paar hätten wir noch...

PC JOKER
(ohne CD)

Jede Ausgabe bis einschließlich 8/96 **nur noch** **5,–** € 2,56

LÖSUNGS-HILFEN

Gewusst WO + WIE !

Sie suchen eine Spielelösung?

- Joker-Lösungsindex aufschlagen
- Ausgabe von PC Joker notieren, in der die gesuchte Lösung, Tipps oder Cheats veröffentlicht wurden
- **Sofort im Joker Shop bestellen!**

Lieferung erfolgt schnellstmöglich!

PC JOKER HEFT & SPIEL

Ausgabe verpasst ?

ab **5,–**

Ausgabe	Vollversion	Preis/DM	€
10/97 (nur 1 CD)	Reunion (SIM), Empire Soccer (SPO), Nick Faldo's Golf (SPO), Magic Boy (J&R), The Cool Croc Twins (J&R)	5,00	2,56
11/97	Bazooka Sue (ADV), Dunkle Schatten 1 & 2 (ADV)	8,50	4,35
12/97	Hind (SIM)	8,50	4,35
6/98	Freddy Pharkas (ADV), Surface Tension (ACT)	8,50	4,35
9/98	Caribbean Disaster (STR)	8,50	4,35
10/98	Larry 5 + 6, Laffer Utilities (ADV)	8,90	4,55
12/98	Dunkle Manöver (STR)	8,90	4,55
2/99	Tunnel B1 (ACT), Dark Seed 2 (ADV)	8,90	4,55
4/99	Stratosphere (GM)	8,90	4,55
6/99	Max Montezuma (ACT)	8,90	4,55
7/99	S.C.A.R.S. (SPO)	8,90	4,55
8/99	F1 Manager Professional (SPO)	8,90	4,55
9/99	Asghan (ACT)	8,90	4,55
10/99	Pandemonium 2 (ACT), Street Racer (SPO)	8,90	4,55
11/99	Redline Racer (SPO), Action Soccer (SPO)	8,90	4,55
12/99	V 2000 (ACT)	8,90	4,55
1/00	Robo Rumble (STR), Chartbuster (SIM)	8,90	4,55
2/00	Xenocracy (ACT)	8,90	4,55
3/00	Earth 2140 (STR) inkl. Moorhuhn! TIPP	8,90	4,55
4/00	Wargasm (ACT)	8,90	4,55
5/00	Caesar 2 (STR)	8,90	4,55
6/00	Skull Caps (STR)	8,90	4,55
7/00	Rent a Hero (ADV)	8,90	4,55
8/00	Das fünfte Element (ACT-ADV)	8,90	4,55

SOMMER-ANGEBOT!

REISHIT

Nur diesen Monat zum Sonderpreis !

5 SPIELE + 5 HEFTE im VORTEILSPACK

auf 1 CD-ROM

Spiele:
- Reunion (SIM)
- Nick Faldo's Champ. Golf (SPO)
- Empire Soccer (SPO)
- Magic Boy (J&R)
- Cool Croc Twins (J&R)

Komplettlösungen:
- Command & Conquer
- Space Quest 6
- Albion
- King's Quest 7
- Höhlenwelt Saga

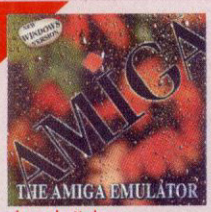
Achtung! Angebot nur bis 5. September 2000 gültig. Nur solange der Vorrat reicht.

nur 10,– € 5,12

MIXED UP

Interessantes für Computerfreaks

Super !



AMIGA-EMULATOR

Diese CD-ROM macht aus Ihrem Pentium (ab 8 MB RAM) einen vollwertigen Amiga (ca. 800 Programme)

engl. Version
Empf VK 69,– DM

nur 49,– € 25,06

Versand nur gegen Nachnahme oder Vorkasse

DEMO SIX-PACK

6 CDs, randvoll mit Videos, Demos und Goodies „Best of 1998/1999"

nur 10,– € 5,12

ZAHLUNGSBEDINGUNGEN

Zahlungs– und Lieferbedingungen

- Rechnung sofort ohne Abzug fällig.
- Bestellungen über DM 100.– sind nur als Nachnahme oder per Vorauskasse möglich.
- Unfreie Retouren werden nicht angenommen.
- Bei Annahmeverweigerung werden die entstandenen Portogebühren berechnet.
- Pro Bestellung werden pauschal DM 6,50 Versandkosten berechnet.
- Ware bleibt bis zur endgültigen Bezahlung Eigentum des Joker Verlags.

BESTELL-HOTLINE

Bestellannahme

Rund um die Uhr!

Fax: 08106/8996-07
E-Mail: shop@pcjoker.de

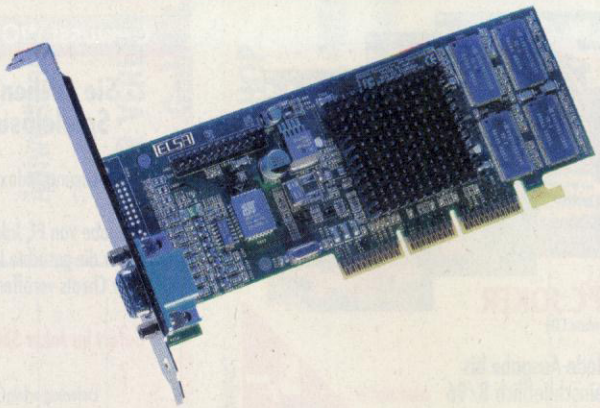
Wir sind gerne für Sie da!

Mo. - Fr.: 9.00 - 18.00 Uhr
Mi.: 9.00 - 19.00 Uhr

08106/89 96 - 01

Alle Preisangaben in DM und Euro

T&L-TECHNOLOGIE ZUM DISCOUNTPREIS



Mit dem **GeForce-2-MX-Chipsatz** (Codename: NV 11) beweist nVidia ein Herz für finanzschwache Spieler: Während man bisher zwischen 800 und 1000 Mark für eine GeForce-2-Karte (Codename: NV 15) anlegen musste, genügen in der MX-Variante schlappe 400 Märker, um 3D-Grafik vom Feinsten zu erleben. Die T&L-Einheit (Transform and Lighting) zur Beschleunigung entsprechend optimierter Software ist identisch mit jener der teuren GeForce 2. Zusätzlich finden nun auch zwei Monitore Anschluss, ähnlich der Dual-Head-Technologie der Matrox G400 und G450. Allerdings begrenzen nun zwei statt vier Renderpipelines den Datendurchsatz, der Speicher ist auf 32 MB SDRAM beschränkt.
Erste Leistungsmessungen stufen MX-Karten dann auch bei hohen Auflösungen und Farbtiefen hinter regulären GeForce-2-Modellen ein, doch mit GeForce-1-Vertretern (Codename: NV 10) können sie wegen des höheren Chiptaktes (175 statt 120 MHz) mithalten. Solche Geräte mit 64 MB DDR-RAM haben teilweise sogar das Nachsehen. Genau wie Kunden, die noch vor einigen Wochen bis zu 850,– DM für die erste GeForce-Generation bezahlt haben, ohne T&L bisher nutzen zu können – wir warnten ja schon bei Einführung vor zu eiligem Kauf. Aber vielleicht bringt ja die neue Preisoffensive eine breite Basis für T&L, sodass endlich mehr Spielehersteller auf die zukunftsweisende Technologie setzen? Ein ausführlicher Vergleich der aktuellen 3D-Konkurrenz aller Preissegmente folgt in der nächsten Ausgabe, bis dahin können Sie sich unter der Internetadresse www.nvidia.com genauer informieren.

PC-SOUND VOM HIFI-SPEZIALISTEN

Mit dem System **Promedia 2.1** steigt das renommierte Label Klipsch in den PC-Bereich ein. Neben der absolut hochwertigen Verarbeitung der beiden Satellitenboxen und des Subwoofers gefallen die separaten Ein- und Ausgänge: Ohne lästige Fummelei an der Rückfront des Rechners finden externe Tonquellen wie MP3-, DVD- oder CD-Player ebenso Anschluss wie Kopfhörer. Die Endstufe produziert „echte" 200 Watt, ein komplett neu entwickeltes Netzteil sorgt für saubere Spannungsversorgung. Das THX-Label auf der Boxenfront weist auf die exklusive Zertifikation für das hohe Niveau dieses Surroundsound-Standards hin – für 450,– DM kein Sonderangebot, aber jede Mark wert.

NEUES EINSTEIGER-PAD

Mit dem **SV-6520 Cayman** bringt Interact ein vollwertiges Gamepad für schlappe 19,90 DM auf den Markt. Das mit acht Feuerknöpfen, einem digitalen Steuerkreuz und in der Geschwindigkeit dreifach variablem Autofeuer ausgestattete Eingabegerät ist für kleine Hände allerdings etwas klobig geformt. Auch die Verarbeitung wirkt nicht übermäßig solide, doch für preisbewusste Einsteiger ist der Cayman allemal eine Überlegung wert.

WUSSTEN SIE ÜBRIGENS

…dass ATI den GeForce-Karten Paroli bieten will? In den kommenden Wochen soll der **Radeon-Chip mit T&L-Technologie** die Konkurrenz von nVidia in der Leistung über- und im Preis unterbieten.

…dass Logitech und Lego gemeinsam die erste **PC-Kamera für Kinder** auf den Markt bringen? Für 199,– DM können die Kids ab September ihr Zimmer überwachen oder „sehende" Lego-Roboter basteln.

…dass Sony an **CDs mit Speicherkapazitäten bis 1.3 GB** arbeitet? Noch ist allerdings unklar, ob die Double-Density-Scheiben zu herkömmlichen CD-ROM-Laufwerken kompatibel sein werden.

…dass **Microsoft mal wieder einen Prozess verloren** hat? Ab sofort dürfen PC-Hersteller die OEM-Versionen von Software wie „Windows" oder „Word" auch außerhalb des Bundles mit der Hardware anbieten.

AUF DER KIPPE

P2000 Tilt heißt das neue Joypad von Saitek, welches sowohl am USB- als auch am Gameport Anschluss findet. Für rund 100 Mark erkauft man sich damit zunächst die üblichen Funktionen: Neben den vier Standardbuttons A bis D und einem Steuerkreuz bietet das handliche Gerät vier Knöpfe für die Zeigefinger plus einen Mini-Stick. Auch die solide Verarbeitung ist nicht außergewöhnlich (oder sollte es bei dem Preis zumindest nicht sein), die Flexibilität des Steuerkreuzes hingegen schon – es lässt sich horizontal oder vertikal arretieren und auf digitalem oder analogem Weg abfragen. Zusätzlich kann das Pad via abschaltbarer Tilt-Technologie auch über Kippbewegungen bedient werden. Last, not least ist die Software für individuelle Belegung mittels eines Polygonmodells auf dem Bildschirm sehr komfortabel.

Tilt-Technologie statt Steuerkreuz: Das neue Joypad von Saitek reagiert optional auch auf Kippbewegungen

RENNFAHRER-KNÜPPEL

Logitech hat einen neuen Joystick mit Force-Feedback-Technologie für aufrüttelnde Spielerlebnisse im Programm: Dank mitgeliefertem Adapterkabel lässt sich der **WingMan Force 3D** wahlweise an USB- und Gameport stöpseln. Neben den FF-Elektromotoren im Inneren gibt es für 149,– DM außen eine Schubregelung, eine arretierbare Quersteuerung und ein Coolie-Hat. Dazu kommen sieben programmierbare Knöpfe; per Shifttaste lässt sich der Funktionsumfang nochmals verdoppeln.

Der Stick ist solide verarbeitet, jedoch nicht in jeder Hinsicht ergonomisch gestaltet: Linkshänder bekommen Probleme, auch für Rechtshänder liegt nicht jeder Button griffgünstig. Dieses Manko kann aber die Treibersoftware für individuelle Tastenbelegungen zumindest teilweise wettmachen. Weil außerdem noch das Rennspiel „Castrol Honda Superbike W.C." (Test in PCJ 8/98, 70%) in Vollversion beiliegt, ist auch das Preis-Leistungsverhältnis überzeugend.

Eine Besonderheit des neuen Force-Feedback-Sticks von Logitech ist, dass er ohne externe Stromversorgung rüttelt

AUTORISIERTER Joysoft POINT

DIE SPIELE-PROFIS

DIE SPIELE-PROFIS
Die Spezialisten in Ihrer Nähe für PC, SONY PSX, N64, GAMEBOY, DREAMCAST & ZUBEHÖR

INFO-SERVICE
Wir haben Tipps & Infos zu den meisten Produkten

STREETDAY-SERVICE
Wir informieren Sie tagesaktuell über die Erscheinungstermine

VORBESTELL-SERVICE
Wir wollen, daß Sie Ihr neues Spiel am Erscheinungstag bekommen

ANRUF-SERVICE
Wir rufen Sie pünktlich vor dem Streetday an

RIESENAUSWAHL
Wir führen die GANZE Welt der Computerspiele

BERATUNG
Keine Fehlgriffe durch persönliche und kompetente Beratung

AUßERDEM...
Fanartikel, Special Editions, Lösungsbücher u.v.m.

HITS FOR KIDS
Kindersoftware, Info- und Edutainment & Lernsoftware

AUTORISIERTER Joysoft POINT

Möchten Sie als Fachhändler auch zu den "Profis" gehören? Informieren Sie sich jetzt über unsere neuen Vertriebssysteme bei Gregor Herzog: 0221/94 86 10 21

Joysoft GmbH, Aachener Str. 1004,50858 Köln
Tel: 0221/94 86 10 50, Fax: 0221/94 86 12 22

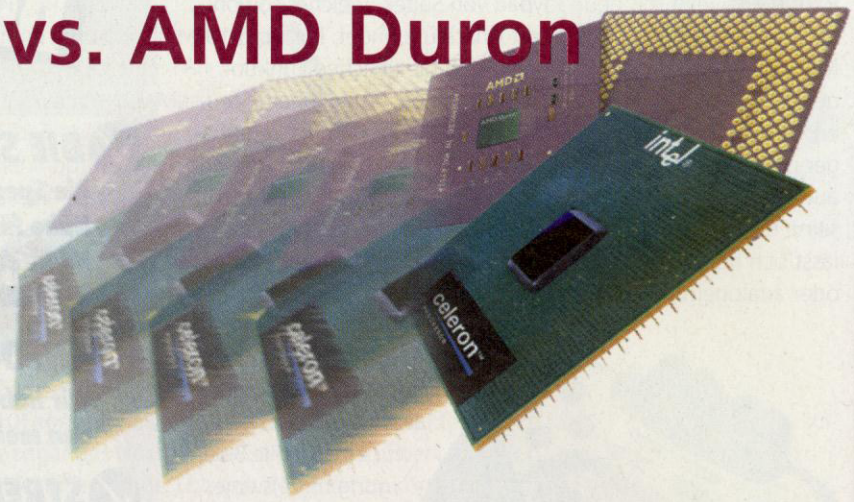
Die autorisierten **JOYSOFT POINTs** in Ihrer Nähe:

Downtown	bei Bücher-Walther		
08280 Aue,	Schneebergerstr. 19,	☎03771/72 13 13	
Highscore !			
27568 Bremerhaven,	Bm.-Smidt-Str. 92,	☎0471/4 19 29 39	
Multi Media World			
31832 Springe,	Burgstr. 13,	☎05041/97 08 77	
Gameshop			
35390 Giessen,	Katharinengasse 21,	☎0641/79 17 94	
DNE Joy & Game			
38364 Schöningen,	Markt 7,	☎05352/90 98 67	
Joypoint Düsseldorf			
40211 Düsseldorf,	Am Wehrhahn 24,	☎0211/36 44 45	
Computerspiele & mehr			
41061 M'Gladbach,	Eickener Str. 14,	☎02161/18 30 93	
Connaction			
41460 Neuss,	Klarissen Str. 15,	☎02131/27 57 51	
Gameshop			
41515 Grevenbroich,	Ostwall 12,	☎02181/23 13 23	
Wollyworld			
45127 Essen,	Viehofer Str. 17,	☎0201/2 43 72 95	
Player One			
47839 Krefeld-Hüls,	Kempener Str. 22,	☎02151/518 90 04	
Cheop's System Köln			
50676 Köln,	Mathiasstr. 24-26,	☎0221/9 23 15 45	
KPM Computer Fun Store	GbR		
51065 Köln,	Galerie Wiener Platz,	☎0221/9 62 44 48	
Joybo			
53111 Bonn,	Münster Str. 11,	☎0228/65 97 26	
Soft Paradise			
53474 Bad Neuenahr,	Hans-Frick-Str. 1a,	☎02641/206 506	
Cheop's System Siegburg			
53721 Siegburg	Kaiser Str. 54	☎02241/6 80 45	
Joysoft Point Koblenz			
56068 Koblenz	Stegemannstr. 33 - 41	☎0261/30 96 34	
Joysoft Point Siegen			
57072 Siegen,	Am Bahnhof 35,	☎0271/2 21 20	
Joysoft Point Lüdenscheid			
58507 Lüdenscheid,	Knapper Str. 12,	☎02351/39 07 72	
Joysoft Point Frankfurt			
60311 Frankfurt,	Fahrgasse 87,	☎069/91 39 83 71	
Soundcheck			
63065 Offenbach,	Kaiserstr.31,	☎069/88 42 99	
Game-Shop 2000			
66877 Ramstein,	Miesenbacher Str.18,	☎06371/59 85 35	
Mystic Games			
72458 Albstadt,	J. Mauthe Str. 7,	☎07431/93 30 80	
Techno Land	AUDIO VIDEO GmbH		
73779 Deizisau,	Sirnauer Str. 56,	☎07153/82 99 0	
Flösch Emmendingen	GmbH		
77933 Lahr,	Breisgaustr. 37,	☎07821/94 23 14	
Flösch Emmerdingen	GmbH		
79312 Emmendingen,	Elzdamm 61,	☎07641/5 80 41 61	
A & L Computer	GmbH		
89518 Heidenheim,	Wilhelmstr. 23,	☎07321/98 25 10	
Softprice Wertheim			
97877 Wertheim,	Lindenstr. 16,	☎09342/91 23 15	

Alle Angaben ohne Gewähr.

Viel Tempo für wenig Kohle

Intel Celeron vs. AMD Duron



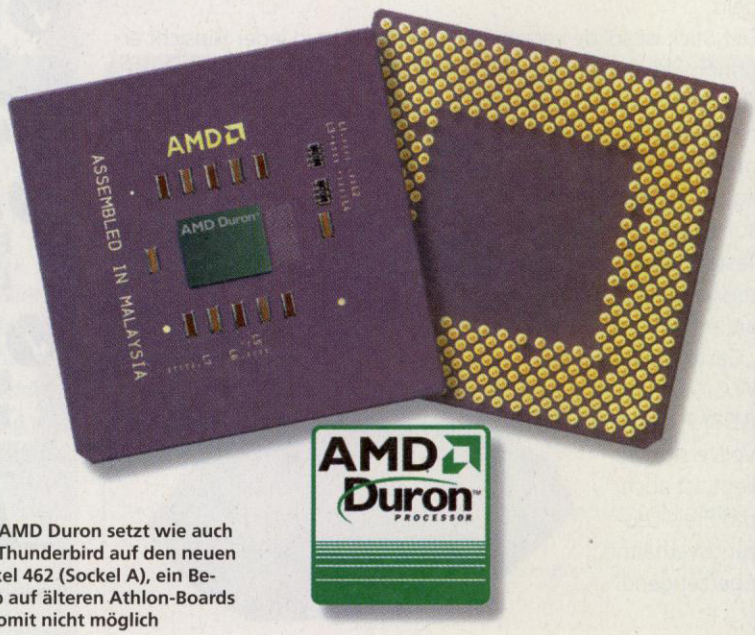
Preiswerte Prozessoren von Intel und AMD im Vergleich: Der kleine Bruder des P3 in der aktuellsten Auflage gegen den brandneuen Abkömmling des schnellen Athlon – wer bietet mehr für weniger Geld?

Der **Intel Celeron** der zweiten Generation ist im Grunde ein kastrierter Pentium 3. Die CPU basiert auf derselben Technik und bietet ebenfalls den ISSE-Befehlssatz als eine Art erweitertes MMX, muss allerdings mit einem halbierten Second-Level-Cache (L2-Cache) von immerhin noch 128 KB und einem gegenüber dem P3 von 100 bzw. 133 MHz auf 66 MHz reduzierten Frontside-Bus (FSB) auskommen. Das ist ausreichend Leistung für aktuelle 3D-Spiele, besonders in Kombination mit einer guten Grafikbeschleunigerkarte. Dazu kommen die von Haus aus stabilen Übertaktungseigenschaften des „Billig-Pentiums" – dank ihres feinen Preis-Leistungsverhältnisses sollte auch und gerade die jüngste Auflage den guten Ruf des Vorgängermodells unter Spielern bestätigen können. Der Celeron wird allerdings nur noch in der FC-PGA-Bauform für den Sockel 370 hergestellt. Mittels eines Adapters lassen sich diese CPUs aber vielfach auch auf Slot-1-Boards betreiben, sofern diese die erforderliche niedrige Spannung von 1,5 Volt am Sockel bereithalten.

Doch jetzt will die Konkurrenz ganz neue Maßstäbe setzen: Mit dem **AMD Duron** geht der Erzrivale den gleichen Weg, den Intel so erfolgreich mit dem Celeron abgesteckt hat. Nachdem AMD mit dem gerade auslaufenden Athlon (nachfolgend „Classic" genannt) zum ersten Mal nicht nur preis-, sondern auch leistungsmäßig an Intel vorbeiziehen konnte, gibt es von der zweiten Athlon-Generation nun auch eine Low-Cost-Variante. Und dabei kann die abgespeckte Version des Highend-Prozessors „Athlon Thunderbird" erstmalig auf ein und demselben Steckplatz wie der große Bruder betrieben werden.

Liefen AMDs bisherige Budget-CPUs der Reihen K5 und K6 also stets auf der hoffnungslos veralteten Sockel-7-Technologie des Ur-Pentiums, nehmen der „große" Thunderbird und der „kleine" Duron beide auf dem neuen Sockel 462 (auch Sockel A genannt) Platz. Das ist aufrüstsicher und spart Produktionskosten. Mit 64 KB L2-Cache, dem 3D-NOW-Befehlssatz und dem gleichen hohen FSB von 200 MHz wie bei allen Athlons scheint der Duron bestens gerüstet, die bislang marktbeherrschende Celeron-Konkurrenz in die Schranken zu weisen.

Der neueste Celeron ist im Kern ein P3, ein mit nur 66 MHz getakteter Frontsidebus schafft Abstand zu Intels weit teurerem Topmodell



Der AMD Duron setzt wie auch der Thunderbird auf den neuen Sockel 462 (Sockel A), ein Betrieb auf älteren Athlon-Boards ist somit nicht möglich

Das Test-Setup

Für optimale Vergleichbarkeit ließen wir neben den Testkandidaten noch die teureren Mitbewerber P3 und Thunderbird sowie den Athlon Classic (ebenfalls noch im Handel erhältlich) mitlaufen. Den Sockel-462- bzw. Sockel-A-Systemen Thunderbird und Duron diente dabei das Motherboard Asus K7V als solide Grundlage. Der Celeron lief auf dem Sockel-370-Board Asus CUBX, der Pentium 3 auf einer Abit-BH-6-Hauptplatine im Slot 1. Und für den Athlon-Classic kam ein Asus K7M mit Slot-A-Technologie zum Einsatz.
Alle Systeme waren mit einer GeForce-2-Grafikkarte, 128 MB SDRAM, Windows 98 SE sowie DirectX 7 ausgestattet. Um zu vermeiden, dass der 3D-Beschleuniger als Flaschenhals die Benchmarks ausbremst, wurden diese alle in einer Auflösung von 640 x 480 Pixeln gefahren.

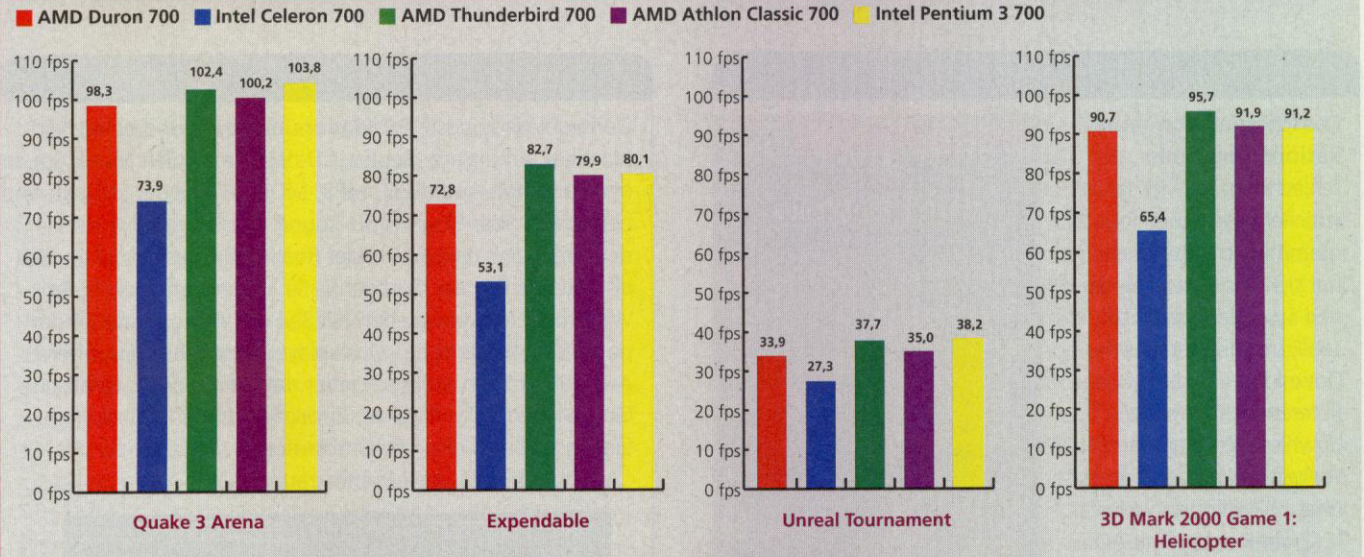
Preisvergleich

Intel Celeron 700: ca. 500,– DM
AMD Duron 700: ca. 350,– DM
Intel Pentium 3 700: ca. 650,– DM
AMD Athlon Thunderbird 700: ca. 550,– DM
AMD Athlon Classic 700: ca. 500,– DM

Duron vor Celeron

Am nähesten, sogar erstaunlich nah an den „Großen" ist der Duron: Der Leistungsunterschied zum Athlon Classic oder Pentium 3 spielt in der Praxis keine Rolle; vom gesparten Geld lassen sich einige Top-Games erstehen. Den teureren Celeron hält der jüngste AMD-Sprössling klar auf Distanz – wenn Intel hier nicht etwa beim Frontsidebus nachbessert, sehen wir in Zukunft schwarz für die populäre Modellreihe!
Wer jedoch sein altes System aufrüsten möchte, ohne ein neues Motherboard einzubauen, ist mit der Intel-Lösung immer noch vergleichsweise gut bedient. Nur das Mainboard muss dabei Celerons der neuen FC-PGA-Bauform unterstützen. Ob dies der Fall ist und welcher Adapter eventuell verwendet werden kann, sollte bei Unklarheit vor dem CPU-Kauf unbedingt beim Händler erfragt werden. Tipp: Falls kein Handbuch vorhanden ist, sind Typ und Revisionsnummer des Mainboards im Allgemeinen im Bereich der PCI-Slots aufgedruckt. Interessenten an einem neuen Komplettsystem greifen also besser zum AMD Duron, denn noch nie war schiere Prozessorpower so günstig zu haben. Allerdings sollte hier auf eine spätere Aufrüstmöglichkeit zum Athlon Thunderbird geachtet werden – schließlich möchte man eines Tages vielleicht die kommenden „Donnervögel" mit über einem Gigabyte Taktfrequenz auf dem neu erworbenen Mainboard betreiben können. Intel hat übrigens schon auf die neueste AMD-Offensive reagiert: Noch im zweiten Halbjahr 2000 soll der Pentium 4 (Codename: Willamette) kommen. Dann werden die Preise wieder in Bewegung geraten… (mt)

Messwerte



Von links: „Expendable", das unter Direct3D anspruchsvolle „Unreal Tournament" und der Benchmark „3D Mark 2000" liefen in 640 x 480 Pixeln mit niedrigen Details, damit die GeForce-2-Grafikkarte die Prozessorleistung nicht limitieren konnte

Werkzeug für Festplatte, Fun & Co.

UNVERZICHTBARE PC-TOOLS

Die Axt im Haus erspart den Zimmermann, die richtigen Hilfsprogramme auf dem Rechner ersparen Zeit und Ärger. Das Beste: Unsere Auswahl kostet Sie keinen Pfennig!

Ob Grafik- oder Musikprogramm, Kommunikations- oder Download-Tool, auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen alles vor, was den Alltag am PC einfacher und schöner macht. Apropos schön einfach: Damit Sie auf der Suche nach diesen Perlen nicht selbst in den Free- und Sharewarepool abtauchen müssen, haben wir viele davon für Sie auf die Cover-CD in den Ordner Goodies gepackt. Alles Weitere entnehmen Sie bitte der Tabelle am Ende dieses Artikels.

Dass viele der hier vorgestellten PC-Helferlein bereits eine beachtliche Entwicklung hinter sich haben, ist kein Nachteil. Im Gegenteil, wir wollen Ihnen schließlich nur ausgereifte Produkte präsentieren, die sich qualitativ hinter keinem teuren Profi-Programm zu verstecken brauchen. *Cool Edit* beispielsweise hat seine DOS-Wurzeln im Jahre 1992 und ist exemplarisch für hochwertige Shareware. Programmierer David Johnston erklärt die Philosophie dahinter so: „Das Wichtigste ist, auf seine Kunden zu hören. Es ist auch einfach ein gutes Gefühl, Features einzubauen, von denen du weißt, dass sie da draußen viele Leute glücklich machen werden."

Zu viel des Guten macht aber auch nicht glücklich: Installieren Sie nur solche Software, die Sie auch zu nutzen gedenken, purer Sammeltrieb kostet Systemressourcen. Und falls Sie nun Leveleditoren oder andere Game-Tools vermissen: Die folgen nächsten Monat!

ICQ 2000a

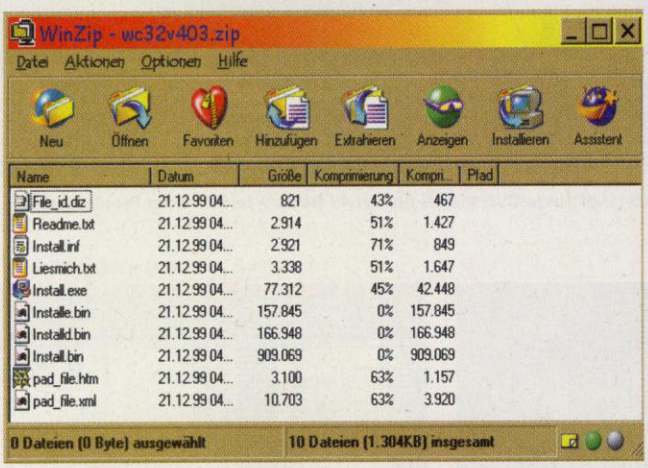
Das **Internet-Kommunikationsprogramm** schlechthin: Vor vier Jahren von vier israelischen Programmierern entwickelt, hat sich das in verschiedenen Sprachen erhältliche Tool zur Nummer eins der Download-Charts auf dem Referenz-Server www.download.com gemausert. Weltweit benutzen bereits über 70 Millionen Surfer ICQ (dank Fusion mit AOL werden es täglich mehr) zum Chatten, zur Datenübertragung oder einfach dazu, im WWW neue Freunde zu finden. ICQ ergibt schließlich nicht umsonst lautmalerisch den englischen Satz „I seek you": Das Programm zeigt in Echtzeit an, wer von einer individuellen Kontaktliste gerade online ist.

WinAmp 2.64

Der wohl vielseitigste **PC-Player** überhaupt und bereits ein Klassiker auf unserer Begleit-CD: WinAmp spielt Musik u.a. in den Formaten Audio-CD, MP3, MOD, WAV oder MIDI ab und beherrscht über Plug-ins 3D-Sound ebenso wie diverse Video-Standards (etwa AVI oder RealPlayer-Files). Ursprünglich als Jukebox von der Garagenfirma Nullsoft entwickelt, ist WinAmp mittlerweile ebenfalls Teil von AOL und damit der populärste (kostenlose) Musikplayer weltweit. Dank offener Architektur kann praktisch jeder dafür neue Skins (grafische Oberflächen) oder Plug-ins (Zusatzfunktionen) entwickeln; ein Beispiel sind die irren Grafikeffekte, die Equalizer wie „Acidspunk" auf den Monitor zaubern.

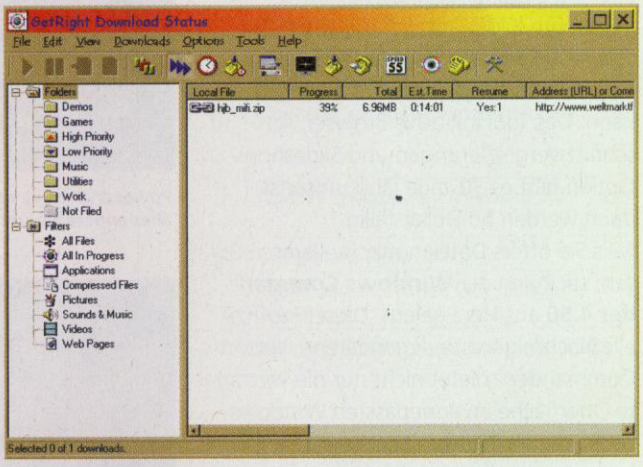
WinZip 8.0

Der beliebteste **Packer/Entpacker** der Welt wird seit Jahren weiterentwickelt und hat ebenfalls längst einen Stammplatz auf der Joker-CD. Für den Hausgebrauch (etwa um komprimierte Spiele-Patches zu entzippen) reicht die Freeware-Version dank ihrer intelligenten Benutzeroberfläche und den vielen Automatikfunktionen auch aus, doch wer häufig mit Fremdformaten wie RAR oder ARJ hantiert, sollte zur registrierten Fassung für 57,– DM greifen. Ein höchst komfortabel zu bedienendes Tool, das auf keiner Festplatte fehlen darf: Einzelne Files entpacken, selbst Datenpakete jeder Größe schnüren – mit WinZip alles kein Problem.



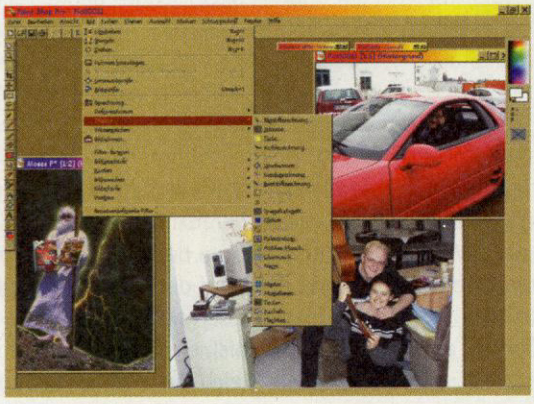
Get Right 4.2c

Wer Files ohne ein solches **Download-Tool** aus dem Internet lädt, ist selbst schuld, wenn die Verbindung mal wieder kurz vor den letzten Bytes abbricht und die ganze Prozedur von vorne beginnen muss – besonders bei mehrere Megabyte großen Spieledemos ein nicht zuletzt auch auf Dauer teures Ärgernis. Es geht aber auch anders: Dieses Shareware-Tool nimmt abgebrochene Downloads an exakt der Stelle wieder auf, wo sie unterbrochen wurden, sucht selbstständig nach schnelleren Verbindungen und dergleichen mehr! Das klappt allerdings nicht immer, da einige wenige Server den Service nicht unterstützen.



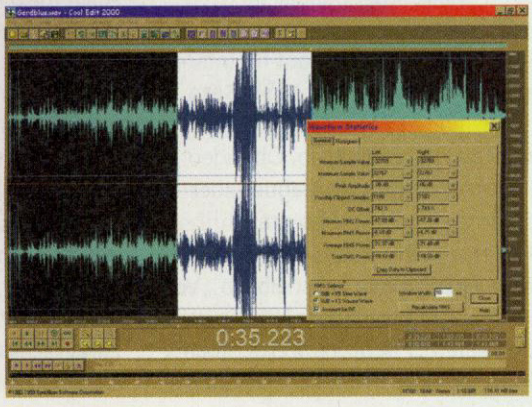
Paint Shop Pro 6.02

Nicht weniger als das ultimative semiprofessionelle **Grafiktool** für den PC: Schon unter Windows 3.1 praktisch konkurrenzlos, gräbt Paint Shop Pro selbst kommerziellen Programmen wie Adobes „Photoshop" immer mehr das Wasser ab. Klar, es fehlt ja auch praktisch keine Funktion der teuren Konkurrenz – Zeichenformen, Pinsel, Retusche-Optionen, Effekte, Unterstützung nahezu aller Bildformate, verschiedene Bildebenen und und und. Die Sharewareversion bietet 30 Tage lang den vollen Funktionsumfang. Hat man sich dann überzeugt, dass PSP auch und gerade in Sachen Geschwindigkeit eine Klasse für sich ist, sollte man sich für 99 US-Dollar registrieren lassen. Zumal nur die Vollversion auch den „Animation Shop 2" für die einfache Gestaltung von Animationen aller Art bietet.



Cool Edit 2000

Was der „Paint Shop Pro" für die Grafikbearbeitung ist, das ist Cool Edit für den Soundbereich: der professionellste, nichtprofessionelle **Soundeditor** überhaupt. 1992 als kleines DOS-Tool gestartet, hat er sich mittlerweile zur ausgewachsenen Bearbeitungsstation in drei Versionen entwickelt. Bei der kostenfreien Probierfassung darf man sich eingangs für einige Funktionen entscheiden; für 69 US-Dollar gibt es das volle Programm für die gängigsten Audio-Dateien wie WAV, VOC, RIFF und MP3. Da kann dann nach Herzenslust mit Echo, Flange, Verzögerungen, Stretch und programmierbaren Hüllkurven experimentiert werden. Dazu kommen etliche Statistiken sowie ein eingebauter CD-Player und -Grabber. Die Pro-Version für 399 Dollar bietet zusätzlich gigantische Sampleraten bis zu 192 kHz und ein paar weniger gängige Features.



Weitere Empfehlungen

Hier noch einige Tipps, die zwar nicht jeden, manchen dafür umso mehr interessieren dürften. Wollen Sie etwa Screenshots wie die Profis machen? Dann ist der Grabber **Hyper Snap-DX Pro 3.61** erste Wahl: Für 25 US-Dollar zieht das Programm Einzelbilder aus praktisch jedem Spiel und jedem Film (unter DirectX, Glide oder von DVDs), die dann in etlichen Formaten abgelegt werden können – die Gratisversion bietet alle Funktionen, malt aber ein Logo in die Bildschirmfotos. Um gegrabbte Bilder anzusehen, empfiehlt sich **ACDSee 3.0**, das praktisch jedes Format in Rekordzeit lesen und anzeigen kann. Das Tool inklusive Browser, Ausschnittsvergrößerungen und Slideshow-Option gibt es 30 Tage lang umsonst, dann werden 50 Dollar fällig.

Falls Sie öfters Dateien manipulieren müssen, sei Ihnen der **Windows Commander 4.50** ans Herz gelegt. Dieser inoffizielle Nachfolger zum legendären „Norton Commander" bietet nicht nur die vertraute Oberfläche im angepassten Windows-Look, sondern auch eine schnelle Tastaturbedienung (optional Maus), einen zuverlässigen FTP-Browser sowie Funktionen ohne Ende. Die Sharewareversion ist zunächst umsonst, die geforderten 50 Mark wird gerne bezahlen, wem die Arbeit mit dem Windows-Explorer zu unkomfortabel ist.

Apropos FTP-Browser, in diesem Bereich gilt **Cute FTP 4.0** als Nonplusultra: Vom schnellen Up- oder Download, über eine Dateiansicht hin zu diversen Möglichkeiten der Dateiordnung findet der Homepage-Bastler alles Wichtige zum flotten Server-Zugriff. Und das 30 Tage lang für lau, dann werden 99 Mark fällig. Wer dagegen lieber im Usenet unterwegs ist, freundet sich schnell mit dem **Forté Free Agent** an, schlicht der populärste (weil kostenlose) Newsgroup-Browser der Welt. Nicht minder interessant für Internet-Freaks ist **RealPlayer 8 Basic Beta**, denn kein anderes Programm spielt Streamfiles so zuverlässig ab. Ob Video, Musik oder eine Live-Übertragung, der RealPlayer ist etabliert – und gratis!

Im Internet besteht ja stets die Gefahr, sich Viren einzufangen, weshalb ein „Verhüterli" wie **F-Secure 5** (der Nachfolger zum populären „F-Prot") unverzichtbar ist. Das rund 300,– DM teure Programm wird ständig online aktualisiert, was auch für die kostenfreie Shareware-Variante gilt. Für eine saubere Festplatte sorgt darüber hinaus **Easy Clean 4**: Das Tool überwacht für 65,– DM sämtliche Installationen und kann sie tatsächlich komplett rückgängig machen – inklusive aller Registry-Leichen. Grund genug, von der Probierversion aufzusteigen.

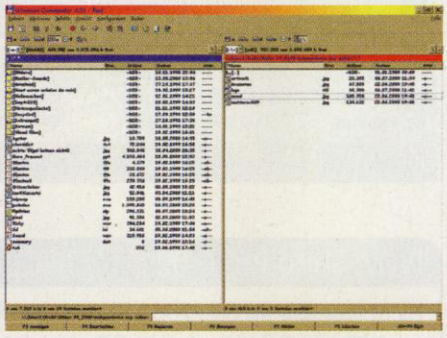
Auch für DVD-Feinschmecker haben wir Leckeres auf der Karte. Etwa **Power DVD 2.5**, das für 49 US-Dollar Dolby-Digital-Unterstützung, ruckelfreie Bilder, Bookmarks sowie variable Oberflächen für den Player liefert. Schade nur, dass die Testversion im Funktionsumfang stark eingeschränkt wurde. Für schrankenloses DVD-Vergnügen sorgt unterdessen das **DVD Genie 3.50**, indem es das Zählwerk der gängigsten Software-Player auf Null zurückschaltet und es so ermöglicht, den Ländercode beliebig oft zu wechseln. Der Trickser für ausländische Scheiben ist übrigens komplett Freeware und damit kostenlos!

Kostenlos, das ist ein gutes Stichwort für MP3. Wer sich hier in etlichen Chaträumen mit vielen Gleichgesinnten austauschen möchte, greift am besten zu **Napster** als Plattform. Wer gar eigene MP3s basteln will, ist mit **Audio Catalyst 2.1** gut und vor allem schnell bedient. Zum Preis von 29 US-Dollar liest die Vollversion Audio-CDs aus und schreibt die Daten ruckzuck als MP3-File auf die Festplatte.

Um Tempo geht es auch bei **3DMark 2000**, einem Benchmarktest mit umwerfenden Grafikeffekten, den auch wir immer wieder heranziehen – zuletzt in dieser Ausgabe, um den neuen CPUs von Intel und AMD auf den Zahn zu fühlen. Die Ergebnisse lassen sich auf einen weltweiten Server aufspielen, was den Performance-Vergleich des eigenen mit anderen

Power DVD ist einer der besten Software-DVD-Player für nur 49 Dollar – leider in der Probierversion alles andere als komplett

Die Benchmarktests von 3DMark 2000 bestechen durch tolle Grafiken und präzise Ergebnisse



Der Windows Commander macht da weiter, wo der legendäre Norton Commander unter DOS aufgehört hat

Tool-Tabelle

Produkt	Preis	Hersteller	Bezug	Info
3DMark 2000	29 US-Dollar, eingeschränkte Version kostenlos	Mad Onion	www.madonion.com	grafischer 3D-Benchmark mit Internet-Vergleichsmöglichkeit
ACDSee 3.0	50 US-Dollar, 30 Tage kostenlos	ACD Systems	www.acdsee.com	sehr schneller Bildbetrachter
Audio Catalyst 2.1	30 US-Dollar, eingeschränkte Probierversion kostenlos	Xing	www.xingtech.com	sehr schneller MP3-Encoder
Cool Edit 2000	69 US-Dollar, eingeschränkte Version kostenlos	Syntrillium	www.syntrillium.com	Soundeditor mit vielen Optionen, unterstützt mittlerweile auch MP3
Cute FTP 4.0	99,– DM, 30 Tage kostenlos	Global Scape	www.cuteftp.com	FTP-Browser, Bestellung über www.sienersoft.de möglich
DVD Genie	kostenlos	DVD Infomatrix	www.inmatrix.com	schaltet Code-Zählwerk der gängigsten DVD-Player auf Null
Easy Clean 4	65,– DM, uneingeschränkte Probierversion kostenlos	EDV Beratung Bernd Klaiber	www.bkedv.de	garantiert restlose Deinstallationen
F-Secure 5	313,– DM, Probierversion 30Tage kostenlos	F-Secure Corp.	www.f-secure.com	ständig aktualisierter Virenscanner
Forté Free Agent	kostenlos	Forté	www.forteinc.com	Newsgroup-Browser
Get Right 4.2c	20 US-Dollar, 30 Tage kostenlos	Headlight Software	www.getright.com	nimmt abgebrochene Downloads wieder auf
Hyper Snap-DX 3.61	25 US-Dollar, unregistrierte Version schreibt Vermerk in gegrabbte Bilder	Hyperionics	www.hyperionics.com	Screengrabber, unterstützt auch DVDs
ICQ 2000a	kostenlos	Mirabilis	www.icq.com	Kommunikationstool in verschiedenen Spachen, auf Wunsch inkl. eigener E-Mail-Adresse
Napster	kostenlos	Napster Inc.	www.napster.com	MP3-Tauschbörse mit Chaträumen
Paint Shop Pro 6.02	99 US-Dollar, 30 Tage kostenlos	JASC Inc.	www.jasc.com	Grafikprogramm mit etlichen Bildformaten und zahllosen Manipulationsmöglichkeiten
Power DVD 2.55	49 US-Dollar, eingeschränkte Probierversion kostenlos	Cyberlink	www.gocyberlink.com	schneller DVD-Player mit vielen Extras
RealPlayer 8 Basic Beta	kostenlos	Real Systems	www.real.com	Internetplayer für Video- und Audio-Streams
TweakUI for Win 98	kostenlos	Microsoft	www.winmag.com/windows/win98/software.htm	Multifunktionstool für Windows (Achtung: eigene Versionen für Win 95 und 98)
WinAmp 2.64	kostenlos	Nullsoft	www.winamp.com	Musikplayer, unterstützt etliche Formate, viele Skins und Plug-ins erhältlich
Windows Commander 4.50	50,– DM, zeitlich eingeschränkte Probierversion kostenlos	Christian Ghisler	www.windowscommander.de	Windows-Nachfolger zum „Norton Commander"
Win System 98	kostenlos	New Tech Software	www.multimania.com/bonduel/newtech/index.html	Analyse-Tool mit optionaler RAM-Entleerung
WinZip 8.0	57,– DM, 21 Tage kostenlos	WinZip Computing	www.winzip.de	schneller Packer/Entpacker, unterstützt viele Fremdformate

Computern ermöglicht. Der Erwerb der Pro-Version für 29 Dollar lohnt dabei nur für Profis. In eine ähnliche Kerbe schlägt **Win System 98**, mit dem sich die Auslastung des Systems überprüfen lässt. Von der CPU-Belastung über die Prozessortemperatur bis hin zur Speicherausnutzung zeigt es alle relevanten Infos auf einen Blick. Und bei Bedarf lassen sich mit dem kleinen Freeware-Programm auch bis zu 70 Prozent des RAMs von unnötigem Ballast befreien.

Last, not least sei noch zu **TweakUI for Win 98** geraten, *dem* Multifunktionstool überhaupt: Das komplette Aussehen des Desktops lässt sich damit ebenso verändern wie die Autostart-Eigenschaften des CD-Laufwerks. Icons können repariert und Deinstallationsreste entfernt werden. Auch das gibt es völlig umsonst! (pk)

FRIEDE UND EIN

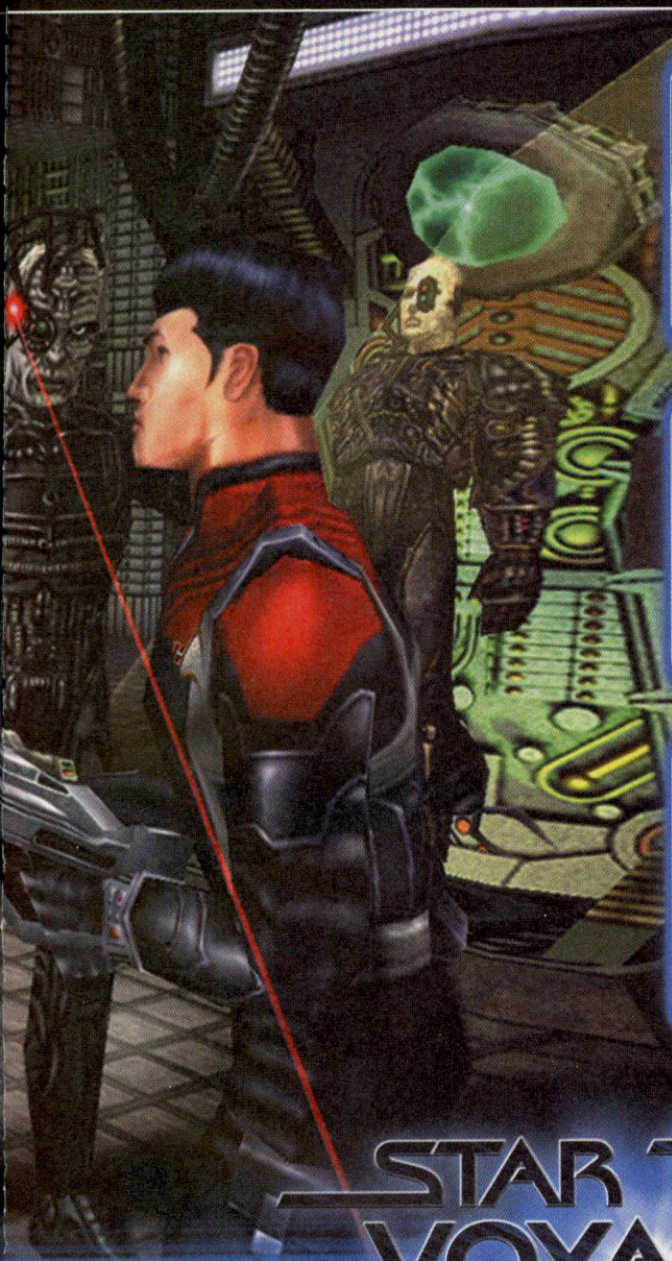
>> *Die id-Engine erobert erstmalig die Weiten des Weltraums!* <<

Die Voyager ist im Nullraum gefangen, und es wimmelt nur so von feindlichen Kreaturen, die Sie und Ihre Teamkollegen der Elitetruppe 'Hazard-Team' ausschalten müssen. Natürlich lassen auch die Borg nicht lange auf sich warten - und es ist Ihr Job, ihnen ein für alle Mal den Stecker rauszuziehen. In diesem Ego-Shooter heißt es Fraggen bis zum Abwinken, denn sind Sie erst einmal assimiliert, ist der Spaß vorbei ...

Mit den deutschen Synchronstimmen der Voyager-Crew!

TM, ® & © 2000 Paramount Pictures. Alle Rechte vorbehalten. Star Trek, Star Trek Voyager und alle zugehörigen Marken sind Warenzeichen von Paramount Pictures. Dieses Produkt enthält von Id Software, Inc. lizenzierte Softwaretechnologie (Id Technology). Id Technology © 1999 Id Software, Inc. Alle Rechte vorbehalten. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

LANGES LEBEN



Die neueste id-Engine ermöglicht eine verblüffende Team-KI. Die Charaktere reagieren auf neue Situationen und geben ihr Leben für das gemeinsame Ziel.

Bombardieren Sie die Borg mit allem, was Sie haben. Ihre aussagekräftigen Hi-Tech-Waffen werden sie schon überzeugen!

Auch die Grafik kann sich sehen lassen - selbst der Borgkubus hat runde Oberflächen und morphende Texturen.

STAR TREK® VOYAGER®

ELITE FORCE™

SET PHASERS™ TO FRAG

September 2000

www.activision.de

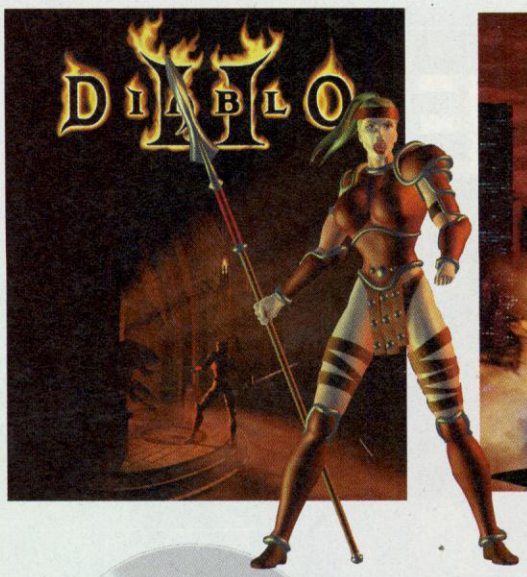
ACTIVISION.

RAVEN

www.startrek.com

Paramount A VIACOM COMPANY

Produktinfo 004



Lösungen

Deus Ex (Teil 1)

Diablo 2 (Teil 1)

Tricks & Cheats

Deus Ex

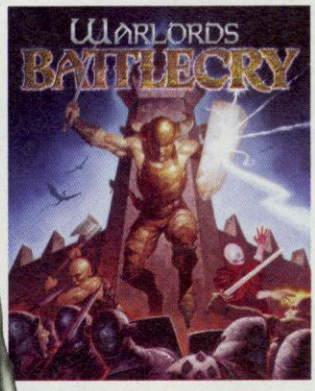
Need for Speed: Porsche

Imperium der Ameisen

Shogun: Total War

Star Trek Voyager: Elite Force (Demo)

Warlords Battlecry



Lösungen auf der CD

MDK 2

Soulbringer

Vampire: Die Maskerade - Redemption

Diablo 2

Teufelskerl Bernd Gegner (b.gegner@t-online.de) schnürte sein Päckchen und unternahm eine Reise in Diablos neues Land – sein Reisebericht der ersten beiden Akte steht hier, der Rest folgt nächsten Monat…

Akt 1: Das Lager der Jägerinnen

Der Anfang: Im Lager der Jägerinnen sprechen Sie mit Akara und erhalten Ihre erste Aufgabe. Akara und andere wichtige Personen werden auf der Übersichtskarte angezeigt. Befreien Sie zu Beginn die Umgebung von allen Stachelratten und Zombies, um erste Erfahrungspunkte und Gold zu bekommen. Verlassen Sie zunächst nicht das Gebiet, an dessen Grenzen die Kriegerin Flavie Wache hält. Bewegen Sie den Cursor kurz über jeden Felsen, dadurch entdecken Sie versteckte kleine Schätze. Beutestücke, die nicht besser als Ihre Ausrüstungsteile sind, verkaufen Sie im Lager. Dort bekommen Sie auch Schlüssel, mit denen sich abgesperrte Truhen öffnen lassen. Veräußern Sie aber auf keinen Fall unbekannte Dinge, deren Verkaufswert in Grün angezeigt wird, ohne diese vorher kenntlich zu machen! Klicken Sie dazu rechts auf eine Identifikations-Schriftrolle und dann links auf einen unbekannten Gegenstand, damit seine Eigenschaften sichtbar werden. Objekte mit grauen Namen sind gesockelt und können mit seltenen Edelsteinen verbessert werden. Man kann die Steine aber nur einsetzen, wenn sich der Gegenstand im Inventar befindet und nicht benutzt wird! Bei Waffen sollten Sie möglichst gleichzeitig Feuer- (rot), Elektro- (gelb), und Kälteschaden (blau) aufrüsten. Besonders Kälteschaden sollte immer dabei sein! Einmal eingesetzt können Edelsteine allerdings nicht mehr entfernt werden! Kaufen Sie zu Beginn keine der verlockenden Waffen und Rüstungen, denn auf Ihren Beutezügen erhalten Sie bald genug davon. Bei einem gesockelten Jagdbogen oder noch besser einem gesockelten, sehr schnellen Kompositbogen sollten Sie jedoch sofort zugreifen. Abgesehen von wenigen Ausnahmen sollten Sie zudem nur Beute identifizieren, die blaue, gelbe oder grüne Namen haben; gehen Sie anfangs auch sehr sparsam mit den kostspieligen Stadtportal-Schriftrollen um.

Jede Charakterklasse kann lernen mit Bogen oder schweren Waffen zu kämpfen. Um mit einem Gegenstand umgehen zu können, müssen nur genügend Fähigkeitspunkte vorhanden sein. Das Erreichen eines neuen Levels beschert Ihnen jeweils fünf Punkte. Verteilen Sie zuerst auf jede Eigenschaft einen Punkt, diejenige, die Sie fördern wollen, erhält einen Zusatzpunkt. Dabei ist die Steigerung der Geschicklichkeit um je +2 für alle Klassen besonders günstig, weil Ihr Charakter dadurch vor allem schneller angreifen und fliehen kann. Legen Sie mehr Wert auf magische Fähigkeiten, ist die Energie entscheidend. Der Barbar braucht Muskeln, keinen Verstand und sollte Stärkepunkte erhalten. Die Zauberin braucht eine besondere Vorgehensweise, vergeben Sie **ALLE** 15 Punkte der ersten drei Levels nur an die Stärke! Danach steigern Sie alle Eigenschaften gleichmäßig um jeweils +1, zuerst Geschicklichkeit und später Energie um +2. Drücken Sie der Magierin dann eine schnelle, Mana stehlende Waffe sowie ein ordentliches Schild in die Hand und geben ihr ein angriffssteigerndes Schmuckstück. Dadurch wird Sie zu einer rabiaten Kämpferin ohne magische Talente einzubüßen.
Ist die Gegend von Feinden besäubert, können Sie leicht weitere Erfahrungspunkte sammeln, wenn Sie das Spiel speichern/beenden und wieder laden. Denn auf diese Weise können alle Monster immer wieder Punkte bringend erledigt werden, zudem enthalten die Truhen andere Schätze. Beachten Sie, dass die Positionen vieler Orte und Dungeons bei jedem neuen Spiel *anders berechnet werden*! Daher sind genaue Lagebeschreibungen meist sinnlos. Allerdings werden wichtige Orte auf der Übersichtskarte angezeigt – sofern man nahe genug herankommt.

Tipp: Immer wenn Sie Akara ansprechen, wird Ihre Lebensenergie kostenlos aufgefrischt.

Höhle des Bösen: Nicht weit vom Lager entfernt finden Sie die „Höhle des Bösen". Treten Sie ein und töten alle Monster. Da die roten Killerkobs ständig von ihren Schamanen wieder erweckt werden, müssen Sie immer erst die Schamanenkobolde erledigen. Locken Sie dazu die feigen Kobolde hinter sich her, um sie aus der Entfernung auszu-

schalten, oder laufen im Bogen um sie herum und greifen direkt an. Ist die Höhle ausgeräumt, gehen Sie zum Lager der Jägerinnen zurück und sprechen Akara noch mal an.

Blutrabe: Sobald die Aufgabe in der Höhle erfüllt wurde, reden Sie mit Kaschya, die sich ebenfalls im Lager aufhält. Kaschya bittet Sie, den Blutraben beim Friedhof zu töten. Der Friedhof ist ein eigenes Gebiet, das an die kalte Ebene angrenzt. Suchen Sie auf der Karte nach Flavie, um diesen Bereich zu finden. Säubern Sie erst die kalte Ebene von allen Unholden. Wenn Sie einen nicht aktiven Wegpunkt finden, der mit einem Kreis und Kreuz markiert ist, klicken Sie ihn einmal an. Somit haben Sie einen Teleporter aktiviert, zwischen diesem und anderen derart ausgelösten Punkten können Sie beliebig oft hin- und herspringen. Von der kalten Ebene aus kommen Sie auch zu dem Gebiet „Das Feld der Steine", das Sie jetzt noch meiden sollten. Kümmern Sie sich bei dem Friedhof um die bluthungrigen Bestien, bald finden Sie den eigentlichen umzäunten Friedhof. Die wilde Kriegerin Blutrabe wird von einer kleinen Armee Untoter bewacht und ist wegen ihrer Schnelligkeit besonders gefährlich. Vermeiden Sie so lange den Kontakt mit Blutrabe, bis alle Untoten aus der Umzäunung gelockt und erledigt wurden. Sorgen Sie für genügend Heil- und Manatränke, bevor Sie sich mit Blutrabe anlegen. Nach ihrem Tod gehen Sie zum Lager zurück und reden mit Kaschya. Sie bekommen einen Söldner gestellt und dürfen ab jetzt weitere Söldner bei ihr anheuern. Leider können Sie nur jeweils einen mitnehmen. Heuern Sie vorzugsweise die beste Kriegerin mit Kälteangriff an.

Hinweis: Nach jedem Spielstart warten Blutrabe und andere Endgegner erneut darauf, getötet zu werden!

Die Suche nach Cain: Bringen Sie Ihre Ausrüstung in Ordnung und sprechen noch mal Akara an, die Sie auf die Suche nach Cain schickt. Inzwischen sollten Sie auch genügend Gold besitzen, um sich bei ihr Folianten (Bücher) der Identifikation und des Stadtportals zu leisten. Um den knappen Inventarraum besser zu nutzen, können Sie die vielen Schriftrollen dann Platz sparend in den Folianten ablegen.

Training: Um wertvolle Erfahrungspunkte zu sammeln, kehren Sie nun zum Friedhof zurück und durchstöbern das Mausoleum. Im hintersten Teil finden Sie eine lohnende Schatzkiste. Auch nebenan in der Krypta wartet eine Schatztruhe. Kehren Sie zur kalten Ebene zurück und befreien die auf der Karte markierte weitläufige Grotte von dunklen Rangern und anderen Angreifern. Als Zauberin wirken dabei Combo-Blitze besonders gut.

Unterirdischer Durchgang: Von der kalten Ebene aus kommen Sie zum Feld der Steine, in dem viele Schlächter ihr Unwesen treiben. Wie üblich durchstöbern Sie erst das ganze Gebiet, bevor Sie den Eingang zum unterirdischen Durchgang benutzen. Sie finden den Höhleneingang in diesem Gebiet entweder am Rand dicht zwischen den Felsen oder mittendrin. Achten Sie einfach auf die Karte. Suchen Sie aber vorher „den schimmligen Foliant", der zwischen einigen Ruinen liegt. Noch unentdeckt ist er als kleiner Erdhügel auf der Karte sichtbar. Klicken Sie ihn an, um die Aufgabe „der vergessene Turm" zu erhalten, die Sie jedoch erst später in Angriff nehmen. Zuerst gehts zu dem Höhleneingang. Wenn Sie als Amazone reisen, sollten Sie ab jetzt möglichst Kältepfeile trainieren. Räumen Sie beide Levels komplett auf, ehe Sie im Level eins den Ausgang zum Dunkelwald nehmen. Nach heftigen Gefechten mit bösen Jägerinnen und großen Monstern lassen Sie Ihrem verletzten Söldner stets etwas Zeit zur Erholung. Bei zu starken Feinden ergreifen Sie lieber schnell die Flucht, ehe Sie Ihren wertvollen Mitstreiter oder Ihr eigenes Leben verlieren. Zur Not wechseln Sie in einen Level, der bereits von Feinden befreit wurde. Sammeln Sie Kräfte und greifen dann erneut an. Finden Sie im Level eins sodann den auf der Karte rot markierten Ausgang zum Dunkelwald. Beachten Sie, dass man die Karte scrollen kann!

Tipp: Mit Ausnahme von Ketten-, Bänder-, und Plattenrüstungen lassen Sie Beutestücke liegen, deren Namen in Weiß erscheinen. Diese Gegenstände rauben viel Platz in Ihrem Inventar, bringen aber meist nur wenig Gold.

Dunkelwald: Durchstöbern Sie den Dunkelwald, Sie werden den Inifuss-Baum finden. Dieser allein stehende, gut bewachte, kahle Baum ist leicht zu erkennen und gibt nach dem Anklicken die Inifuss-Schriftrolle frei. Benutzen Sie nicht sofort eine Stadtportalrolle, suchen Sie hier unbedingt zuerst den Wegpunkt! Erst nachdem dieser aktiviert wurde, können Sie die Strecke zum Dunkelwald immer wieder schnell und bequem überwinden. Kehren Sie zum Lager zurück und überreichen Akara stolz die Schriftrolle.

Der Inifuss-Baum verbirgt die Inifuss-Schriftrolle

Tristram: Mit der übersetzten Inifuss-Schrift und einem guten Söldner von Kaschya begeben Sie sich zum Feld der Steine. Suchen Sie dort die auffällige Monolithengruppe. Klicken Sie so lange auf alle fünf Monolithen, bis ein Portal spektakulär geöffnet wird (die Reihenfolge ist immer anders). Das Portal bringt Sie direkt zur zerstörten Stadt Tristram. Gehen Sie besonders vorsichtig vor, denn die Feindverbände sind hier sehr gefährlich. In Tristram treffen Sie den aus Diablo 1 bekannten Schmied Griswold – diesmal allerdings knochenhart und böse verflucht. Geraten Sie dabei in große Gefahr, begeben Sie sich schnell wieder durch das Portal zum Feld der Steine, um sich zu erholen. Zwischen den brennenden Ruinen entdecken Sie Cain, der aus einem aufgehängten Käfig um Hilfe ruft. Klicken Sie den Käfig an und verteidigen den Befreiten, bis er durch ein Stadtportal geflohen ist. Wenn Sie stark genug sind, erledigen Sie noch alle Feinde in Tristram und kehren dann ins Lager der Jägerinnen zurück. Gehen Sie zu Akara, um die Aufgabe abzuschließen und eine nette Belohnung zu erhalten.

Das Portal dient Ihnen als schneller Übergang

Tipp: Wenn Ihr Inventar voll ist und Sie keine Pfeile mehr besitzen, heben Sie gefundene Pfeilköcher trotzdem auf und lassen sie einfach wieder fallen. Dadurch werden Ihre Pfeile automatisch aufgefüllt.

Der vergessene Turm: Im Lager sprechen Sie kurz Cain an, der von nun an alles unentgeltlich identifiziert. Wenn Sie den Turmauftrag noch nicht erhalten haben, laufen Sie zum „Feld der Steine" und suchen den „schimmligen Folianten". Die Ruinen des Turms befinden sich im Schwarzmoor, das Sie vom Dunkelwald aus erreichen. Steigen Sie in die Gewölbe und vernichten alle Geister und Ziegenmänner bis hinunter in den fünften Level, wo Sie die garstige Gräfin eliminieren müssen. Falls Sie in Not geraten, rennen Sie rasch wieder eine Ebene hoch und schöpfen dort neue Kräfte. Nutzen Sie den Effekt aus, dass Ihr Söldner zusammen mit Ihnen geheilt wird, wenn Sie im Lager mit Akara sprechen. Töten Sie möglichst erst alle Wachen und lassen die Gräfin danach alleine in Rauch aufgehen.

Der Hammer (Horadrim Malus): Wurden zumindest die ersten drei Aufgaben erfüllt, erhalten Sie von der Lagerschmiedin Charsi den Suchauftrag „Das richtige Werkzeug". Klappt das nicht, speichern/beenden/laden Sie das Spiel und versuchen es dann noch mal. Ihr nächstes Ziel ist das Tamo Hochland, das Sie vom Schwarzmoor aus erreichen. Hier müssen Sie sich an „dunklen Lanzenträgerinnen" und „zurückgekehrten Magiern" vorbeischlagen, bis einer der Wege Sie zum

Kloster bringt. Darin müssen Sie alle Untoten und anderes Getier vernichten. Vorher jedoch leeren Sie den großen zentralen Innenhof, dabei entdecken Sie den wichtigen Wegpunkt zum Kloster und aktivieren diesen. Dringen Sie dann weiter zur dunklen Kaserne vor und durchsuchen alle Räume. Wenn Ihr Söldner in Bedrängnis gerät, ziehen Sie sich etwas zurück und öffnen schnell ein Stadtportal. Ihr Mitstreiter wird automatisch mit Ihnen teleportiert, egal wie weit er entfernt ist. Lassen Sie sich bei Akara heilen und stürzen sich dann erneut ins Kampfgetümmel. Steigen Sie jetzt **NOCH NICHT** in den Gefängnislevel hinab! In einem der Kasernen-Räume befindet sich ein riesiger Schmied, der den gesuchten Hammer bewacht. Sofern Sie nicht als Barbar mit zwei scharfen Äxten unterwegs sind, versuchen Sie den direkten Kontakt mit dem verärgerten Burschen zu vermeiden und setzen hauptsächlich Fernwaffen ein. Halten Sie Regenerationstränke in der Gürteltasche bereit, damit Sie diese mit einem schnellen Tastendruck einnehmen und Ihre Energie verzögerungsfrei auffüllen können. Während Sie den robusten Schmied immer wieder attackieren und falls möglich einfrieren, ziehen Sie sich kämpfend Richtung äußeres Kloster zurück. Nach dem Sieg holen Sie den Hammer und bringen ihn unverzüglich zu Charsi ins Lager. Der richtige Raum wird durch einen kleinen goldenen Kreis markiert. Wenn Sie die Schmiedin dann mit der Option Verzaubern ansprechen, erscheint ein kleines Fenster. Nehmen Sie einen Gegenstand aus dem Inventar und legen ihn in dieses Fenster, damit der Zauber gelingt. Besitzen Sie kein geeignetes Ausrüstungsteil, kaufen Sie z.B. ein Paar besonders teure, für Sie nützliche Metallhandschuhe oder Stiefel mit einem weißen Namen und lassen diese verzaubern.

Den Schmied sollten Sie äußerst vorsichtig angreifen

Tipp: Wenn Ihr Charakter stirbt und Sie nicht mehr an die Leiche kommen, speichern/laden Sie das Spiel. Danach können Sie die Leiche finden, Ihre Ausrüstung, welche Sie beim Eintritt des Todes besaßen, liegt in der aktuellen Stadt!

Das Kloster: Nach dem Hammerabenteuer reden Sie mit Cain, um den letzten Auftrag des ersten Aktes zu erhalten. Nun gehts wieder ins Kloster. Befreien Sie diesmal das Kloster und die Kaserne gründlich von Ihren Gegnern. Wenn Sie zuvor gespeichert haben, ist der Schmied auch wieder da! Nun müssen Sie den Eingang zum Gefängnislevel finden. Durchstöbern Sie dazu die erste Ebene und entdecken und aktivieren den Gefängnis-Wegpunkt. Kämpfen Sie sich die Etagen hinunter und benutzen die Gittertüren, um Feinde, die keine Geister sind, zurückzuhalten und sie durch die Gitterstäbe hindurch zu erledigen. Mit etwas Glück finden Sie hier „lädierte Schädel". Benutzen Sie die „Alt"-Taste, um alle Gegenstände auf dem Boden anzuzeigen. In einen gesockelten Helm eingesetzt, regenerieren die Schädel Lebensenergie und Mana. Heben Sie diese wertvollen Knochen eventuell in Ihrem privaten Lagerschatz auf, bis Sie einen guten gesockelten Helm besitzen. Dabei ist hilfreich zu wissen, dass die Händler immer wieder andere Waren anbieten, nachdem Sie kurz die Stadt verlassen haben! Jetzt benötigen Sie den Zugang zum „inneren Kloster", den Sie auf der dritten Ebene finden. Aktivieren Sie unbedingt erst den Wegpunkt im inneren Kloster, denn im Todesfall sparen Sie sich dadurch das Wiederholen dieser Mühe.

Tipp: Benutzen Sie die „Esc"-Taste als Pausefunktion, wenn es zu hektisch wird.

Andariel: Teleportieren Sie sich über den Lagerwegpunkt zum inneren Kloster zurück. Räumen Sie zuerst in der Kathedrale alles Getier weg und steigen dann in die Katakomben hinab. An Messer schwingenden Rattenmännchen und Monsterspinnen vorbei arbeiten Sie sich vorsichtig zum zweiten Level vor, wo Sie einen Wegpunkt finden und aktivieren. Packen Sie viele Regenerationstränke und möglichst Ausrüstung mit Giftschutz in den Rucksack und kämpfen sich an reichen Ghuls und den rasend schnellen Verdammten vorbei zur vierten Ebene herunter. Noch bevor Sie die vierte Ebene betreten, öffnen Sie direkt neben dem Eingang ein Stadtportal. Falls Sie im Endkampf getötet werden, können Sie dadurch wieder zur selben Stelle zurückkehren! Im Nebenraum erwartet Sie ein Kampf, beachten Sie den Blutteich in der Raummitte. Wenn Sie die nächste Tür öffnen, greift Andariel gnadenlos an. Sofern Sie Fernwaffen einsetzen, lassen Sie sich von Andariel um den Teich hetzen. Als Totenbeschwörer finden Sie in Andariels Thronsaal noch eine Horde unfreiwilliger Skelettanwärter zur Unterstützung. Achten Sie ganz genau auf Ihre Lebensenergie und drücken frühzeitig die Gürtel-Kurztasten. Andariels stärkste Waffe ist der Giftzauber. Nehmen Sie daher von Akara Gegengiftampullen mit. Wenn möglich verlangsamen Sie die Bestie mit einem Eiszauber und flüchten bei arger Bedrängnis in den dritten Level. Versuchen Sie es ruhig mit mehreren Anläufen, ohne dabei zu speichern, denn dann heilt Andariel nicht! Nach ihrem Tod gehen Sie zum Lager der Jägerinnen zurück. Reden Sie mit allen über „Schwestern in der Schlacht" und sprechen Warriv letztendlich zweimal an, um den ersten Akt abzuschließen. Aus Ihrem Privatschatz müssen Sie nichts mitnehmen, denn alles erscheint in der nächsten Stadt wieder.

Durch ihren Giftzauber ist Andariel besonders gefährlich

Tipp: Vor schweren Endgegnern aktivieren Sie stets in der Nähe ein Stadtportal. Das Portal bleibt auch nach dem Tod Ihres Charakters erhalten, Sie können wieder zur selben Stelle zurückkehren, um ein neues Portal zu öffnen und es noch einmal zu versuchen.

Akt 2: Die Wüste

Lut Gholein: Reden Sie kurz mit Warriv, er wird Ihnen verraten, wie Sie wieder zum Lager der Jägerinnen zurückkommen. Sprechen Sie auch den Fürsten Jerhyn und alle anderen an, um erste Hinweise zu erhalten. Deckard Cain steht wieder in der Stadtmitte für die Identifizierung bereit und bei Drognan bekommen Sie Stadtportal-Rollen. Ihr Privatschatz befindet sich in der Nähe der Schmiedin Fara. Sie können sich selbst, den Söldner und einen eventuell vorhandenen Golem umsonst heilen, wenn Sie Fara ansprechen! Nehmen Sie nie mehr Gold mit als nötig. Wenn Ihr Charakter stirbt, verliert er sein Gold, jedoch vom abgelegten Gold im Privatschatz wird höchstens ein gewisser Strafbetrag abgebucht.

Radament der Gefallene: Für Ihren ersten Auftrag suchen Sie Atma in der Taverne und sprechen mit ihr. Kaufen Sie dann etwas Gegengift bei Lysander. In der Stadt treibt sich Griez herum, bei dem Sie einen guten Söldner mit Giftresistenz anheuern. In seiner Nähe entdecken Sie eine Falltür zur Kanalisation und steigen hinab. Am Hafen führt noch eine Treppe zu einem zweiten Eingang, der eventuell näher am Level-2-Eingang liegt. Als Amazone oder Zauberin werden Sie Ihren Söldner schnell verlieren und müssen sich vorsichtig alleine weiterarbeiten. Merken Sie sich immer den besten Fluchtweg und setzen vor dem Betreten eines neuen Levels ein Stadtportal. Auch in der Kanalisation dürfen Sie gegen kleine und große Skelette antreten. Aktivieren Sie den Wegpunkt auf Level zwei und steigen in den dritten Level hinab. In der hintersten Ecke stoßen Sie auf die Bestie Radament und ihre Helfer. Versuchen Sie vor allem Radaments Skelettmagier wegzulocken, um sie in sicherem Abstand zu reduzieren. Dann können Sie sich auf deren Anführer stürzen. Locken Sie Skelette immer weit genug fort, da sie sonst wieder belebt werden! Die normalen Skelette können Sie ebenfalls so ausschalten, indem Sie sich mit geringem Ab-

stand kämpfend zurückziehen. Nach dem Sieg nehmen Sie die Horadrim-Schriftrolle aus der auffälligen Kiste. Neben Radaments Leiche entdecken Sie ein besonderes Buch, das Ihnen durch sofortiges Anklicken einen Fähigkeitspunkt beschert. Mit der Schriftrolle gehen Sie nun zu Atma und Cain.

Haben Sie Radament besiegt, wartet ein besonderes Buch auf Sie

Tipp: Immer wenn Sie eine Stadt kurz verlassen, ändert sich das Angebot der Händler.

Der Horadrimwürfel: Zeigen Sie Cain die Horadrim-Schrift, Sie erhalten den Auftrag „Der Horadrimstab". Verlassen Sie nun die Stadt durch das Haupttor, falls möglich mit Schutzschild. Sie kommen in die felsige Öde, sehen sich dort um, säubern dieses Gebiet von allen unfreundlichen Lebensformen und üben ein wenig in den zwei Etagen der Steinhöhle. Versuchen Sie alsdann den Zugang zum den „verdorrten Hügeln" zu finden, Sie müssen sich dort mit Säbelkatzen herumschlagen und schließlich den Wegpunkt aktivieren. Danach gehen Sie auf die Suche nach den „Hallen der Toten". Wenn Sie diese nicht in der ersten Hügelzone erreichen, laufen Sie am Rand des Bereichs entlang und suchen zwischen den Felsen einen schmalen Pfad. Dieser führt zu der zweiten Hügelzone und den mit Wüstenflügeln und Untoten bevölkerten Hallen. In der dritten Ebene werden Sie von Skeletthorden angegriffen, erledigen Sie möglichst frühzeitig die üblen „leeren Kreaturen", denn diese können Untote wieder beleben! Schließlich kramen Sie in einer funkelnden Kiste nach dem Horadrimwürfel und tragen ihn zu Cain. Dieser Würfel ist eigentlich dazu gedacht, die beiden Teile des Horadrimstabes zu verbinden. Sie können mit ihm aber noch viele andere Gegenstände verschweißen. Beispielsweise ergeben drei oder fünf exakt gleiche Edelsteine einen Edelstein besserer Qualität. Oder aus zwei Pfeilköchern wird ein Armbrustköcher und umgekehrt. Grundsätzlich lassen sich die meisten Rüstungsteile und Ringe mit drei perfekten (verschiedenen) Edelsteinen verschweißen, was zu unterschiedlichsten magischen Gegenständen führt. Ringe können auch verbessert werden, wenn man sie mit einem Edelstein und vier Tränken verbindet. Drei Heil- und drei Manatränke ergeben einen kleinen Regenerationstrank. Auch andere Kombinationen sind möglich. Außerdem lässt sich der kostbare Würfel auch hervorragend als Behälter mit zwölf Feldern missbrauchen, um den engen Inventarraum zu vergrößern.

Der Horadrimschaft: Zurück in den verdorrten Hügeln nehmen Sie den Pass zum Gebiet „ferne Oase", wo Sie sich gegen Unmengen von Bienenschwärmen und sehr robuste Riesenkäfer wehren müssen. Zerstören Sie vorhandene Greifnester frühzeitig, sonst kommt immer neues Federvieh angesaust. Durchkämmen Sie das Gebiet so lange, bis eine plötzliche Dunkelheit hereinbricht und Sie die Aufgabe „Die verdunkelte Sonne" erhalten. Eventuell müssen Sie ein Wegstück zur „vergessenen Stadt" und wieder zurück gehen. Suchen Sie zuerst den Wegpunkt und dann nach dem Eingang zum Wurmloch. Mit Gegengift ausgerüstet vernichten Sie hier alle Insektenwesen. Als Beschwörer schicken Sie normale Skelette fort, da diese nur im Weg stehen, nehmen Skelettmagier hinter sich und setzen einen Golem vor die Feinde. Lassen Sie die Übersichtskarte in diesem verwirrenden Tunnelsystem ständig eingeschaltet, um sich in den ergiebigen drei Ebenen zurechtzufinden. Im dritten Level kämpfen Sie sich zur Wurmkönigin durch und nehmen den Horadrimschaft aus der funkelnden Kiste. Halten Sie unbedingt einen Gegengifttrank bereit, wenn Sie die Königin töten, denn Sie explodiert in einem fürchterlichen Giftregen. Zeigen Sie Cain den identifizierten Horadrimschaft und sprechen kurz mit Drognan wegen der Sonnenfinsternis.

Die Wurmkönigin explodiert etwas giftig – halten Sie besser ein Heilmittel bereit

Tipp: Rennen Sie mit „Alt-Gr" durch die Gegend, dann werden gleichzeitig alle Gegenstände angezeigt.

Die Horadrimspitze: Gehen Sie zur fernen Oase zurück, hier finden Sie den Zugang „Die vergessene Stadt". Dieses Gebiet ist ebenfalls in zwei Zonen geteilt, in denen Sie die Wegpunkte aktivieren sollten. Mit etwas Glück und einer Fernwaffe können Sie auftauchende Feuertürme außerhalb ihrer Schussweite zerstören. Versuchen Sie im Sandboden die Falltür zu den alten Tunnels zu entdecken, dort können Sie ein wenig an Einbalsamierten üben, bevor Sie weiter in das „Tal der Schlangen" laufen. Betreten Sie den „Tempel der Klauenvipern", aktivieren am Eingang ein Stadtportal und jagen die Reptilien bis in den zweiten Level. Aus manchen Steinsärgen schlurfen immer neue Mumien hervor, zerstören Sie diese Särge daher. Die Combo-Blitze schleudernden Reißzähne sind besonders tückisch, sobald diese Echsen getroffen werden, verschießen sie magische Blitze. Ihr Ziel ist der Sonnenaltar, kämpfen Sie sich zu diesem vor und berühren ihn, um die Horadrimspitze zu erhalten.

Die geheime Zuflucht: Wieder in der Stadt identifizieren Sie die Spitze und verschweißen Horadrimschaft und -spitze mit Hilfe des Horadrimwürfels. Öffnen Sie den Würfel mit einem Rechtsklick und legen beide Teile hinein. Drücken Sie dann den darunter befindlichen Knopf, um den Horadrimstab entstehen zu lassen. Reden Sie anschließend mit Cain über den Stab, danach mit Drognan über die dunkle Sonne sowie die geheime Zuflucht und schließlich mit Fürst Jerhyn, um die Aufgaben „Geheime Zuflucht" und „Die sieben Gräber" zu bekommen. Gehen Sie in den Palast und schauen sich den besudelten Harem genauer an. Statt schöner Mädchen treffen Sie hier große Monster, suchen Sie den Eingang zum Palastkeller und aktivieren den Wegpunkt im ersten Level! Wenn Sie Fernwaffen einsetzen, halten Sie die „Shift"-Taste gedrückt, um auf der Stelle stehen zu bleiben, und schießen möglichst durch die geschlossenen Gittertüren auf alles, was sich bewegt. Falls Ihnen die Horror-Bogenschützen und Skelettmagier zu stark sind, warten Sie ruhig, bis diese feuern. Vollziehen Sie dann mit Hilfe der „Rennen"-Taste einen kurzen Sprung zur Seite, um in den Feuerpausen selber anzugreifen. Achten Sie auch auf „lädierte Schädel".

Tipp: Halten Sie die Angriffstaste permanent gedrückt und verfolgen mit dem Cursor das Ziel, dann greift Ihr Charakter selbstständig an.

Der Geisterbeschwörer: Etwa im Zentrum der dritten Ebene finden Sie das Portal zur geheimen Zuflucht. Aktivieren Sie gleich den Wegpunkt und erkunden mit Heiltränken ausgestattet diesen Weltraum-Ort. Versuchen Sie immer erst die pyromanischen Ghul-Fürsten zu erledigen und erobern so lange die Plattformen, bis der Auftrag „Der Geisterbeschwörer" erscheint. Sobald der Beschwörer angreift, ziehen Sie sich etwas zurück und holen einen Söldner, der den Beschwörer ablenkt, während Sie sich dem schwachen Magier widmen. Lesen Sie aufmerksam Horazons Tagebuch und merken sich diese Geschichte. Vergleichen Sie die schwebenden Symbole mit denen auf dem Boden. Das fehlende Symbol ist das richtige (es ist nicht immer das Dreieck!).

Achten Sie besonders auf das fehlende Symbol!

Tal Rashas Grab: Betreten Sie das auftauchende Portal zur „Schlucht der Magier"

und aktivieren so früh wie möglich den nahe gelegenen Wegpunkt! Gehen Sie in dieser von Säbelkatzen verseuchten Gegend nicht zu sparsam mit Energietränken um. Wenn Sie die Gebietsränder der Schlucht ablaufen, finden Sie sieben separate Eingänge zu Tal Rashas Grab, jedoch nur einer ist der richtige Zugang! Bei allen anderen Eingängen gibt es jede Menge Ärger, aber auch viele Erfahrungspunkte und reiche Schätze.
Wenn Sie die falschen Eingänge ausräumen möchten, sollten Sie immer erst die Untoten von den Vernichtern und „leeren Kreaturen" weglocken. Zu beiden Seiten jedes Eingangs sehen Sie kleine Monolithen mit einem Symbol. Suchen Sie den Eingang mit dem fehlenden Symbol aus der Zuflucht! Durchsuchen Sie das weitläufige Grab und räumen Blutbäuche und Zombies aus dem Weg, bis Sie in einen Raum mit Symbolen auf dem Boden stoßen. Berühren Sie die Öffnung in der Mitte und legen den kompletten Horadrimstab in das auftauchende Fenster. Nach der Aktivierung des Knopfes ist der wertvolle Stab zwar verloren, doch ein Blitzstrahl öffnet Tal Rashas Grabstätte.

Duriel: Gehen Sie keinesfalls alleine durch die geschaffene Maueröffnung, denn das Monster Duriel ist ein sehr gefährlicher Feind. Sie kommen leider auch nicht wieder durch die Maueröffnung zurück, um sich in Sicherheit zu bringen! Sie müssen sich erst einen Söldner holen, der das Untier ein wenig ablenkt, während Sie es attackieren. Dabei erweist sich eine sehr schnelle gesockelte Waffe mit Kälteschaden als hilfreich, um Duriels Geschwindigkeit zu drosseln.

Stecken Sie auch genügend Manatränke sowie **Ausdauerelixiere** von Lysander ein und legen einige davon auf die Gürteltasten. Nach dem Betreten der Kammer greifen Sie sofort mit Kälteschaden an und öffnen ein Stadtportal, durch das Sie wieder schnell verschwinden können. Wenn es Ihnen gelingt, Duriel ein bisschen einzufrieren, können Sie in der engen Höhle im Kreis laufen. Zwar werden Sie ebenfalls durch die Kälte verlangsamt, doch mit der „Rennen"-Taste und den Ausdauerelixieren können Sie eine Weile durchhalten und Ihren Gegner immer wieder angreifen. Als Totenbeschwörer können Sie ab und zu durch ein Stadtportal verschwinden und sich ein paar neue Helfer besorgen. Wiederholen Sie den ganzen Vorgang so oft, bis das tödlich schnelle Biest im Staub liegt.

Tyrael: Speichern Sie den Spielstand jetzt **NICHT**, sonst sind alle Monster und auch Duriel wieder da und Sie können von vorne anfangen! Laufen Sie durch die nun offene Tür und treffen den erleichterten Engel Tyrael. Der Teleporter bringt Sie sodann zur Stadt, hier reden Sie mit Fürst Jerhyn. Gehen Sie dann zum Hafen und sprechen Meschif auf „Nach Osten segeln" an, um die lange Endsequenz des zweiten Aktes zu bestaunen.

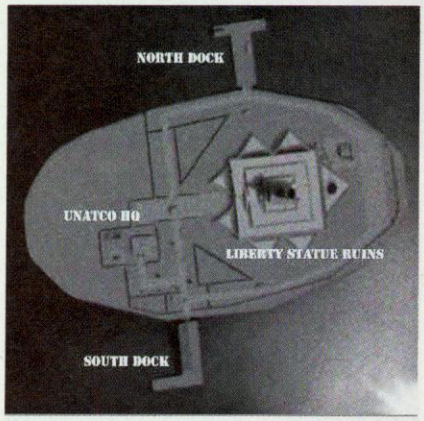
Fortsetzung folgt...

Haben Sie Duriel erledigt, erscheint der hilfreiche Engel Tyrael

Deus Ex

Die zweite Lösung dieses Monats stammt von Special Agent Marcel Smuz (denton@deusex-game.de/ www.deusex-game.de), der zusammen mit JC Denton die Welt unsicher macht...

Mission 1 – Liberty Island



Sie befinden sich auf dem Süddock von „Liberty Island". Hier treffen Sie Dantons Bruder Paul, der einige Informationen für Sie besitzt. Sie erfahren u.a., dass sich in der Freiheitsstatue ein UNATCO-Top-Agent befindet und dieser befreit werden muss.
Auch erhalten Sie von Paul ein Passwort für den UNATCO-Agenten und eine Aufnahme der Umgebung. Das Gelände um die Statue wird von den NSF-Terroristen bewacht. Last, not least erhalten Sie noch eine Auswahl an Waffen. Nehmen Sie eine davon an sich.
Die Holzkisten, die sich auf dem Dock befinden, müssen Sie mit einer Eisenstange zerstören und alle nützlichen Gegenstände aufheben. Sie finden u.a. ein Multitool, Dietriche etc.. Tauchen Sie eine Runde und zerstören anschließend die Kisten unter dem Dock. Auch hier finden Sie einiges Brauchbares und treffen den UNATCO-Soldaten Corporal Collins, der Sie mit weiteren Informationen versorgt. Wenn Sie alles Nötige vom Dock mitgenommen haben, können Sie dieses verlassen. Weiter müssen Sie zum nördlichen Dock, um dort einen UNATCO-Informanten namens Harley Filben zu treffen. Der Weg dahin wird ziemlich gut beschützt. Laufen Sie am besten immer von Schatten zu Schatten, damit die Wachen Sie nicht entdecken – eine Konfrontation hätte fatale Folgen.
Kurz vor dem Dock schalten Sie dann die Wache aus oder verstecken sich hinter den Kisten und warten, bis die Wache verschwindet. Laufen Sie bis zum Ende des Docks und anschließend nach links, wo Sie den Agenten finden. Nach einem Gespräch mit ihm erhalten Sie einen Schlüssel für die Haupttür zur Statue. Eine Unterhaltung mit der Frau bringt Ihnen den Kauf einiger nützlicher Gegenstände.
Gehen Sie jetzt weiter zu der Statue, benutzen aber den „Hintereingang". Hierzu laufen Sie nach Osten, bis Sie vor vielen Kisten und Leitern stehen. Dieser Bereich ist ausgesprochen dunkel, was für Sie nur von Vorteil sein kann. Die Leiter hilft Ihnen auf die Kisten, von hier können Sie die Etage betreten und nach Westen laufen. Ihnen begegnet ein Soldat, den Sie ohne Probleme ausschalten. Sie können nun die Statue betreten und einfach geradeaus laufen. Klettern Sie nicht weiter nach oben zu den „unbewachten" Eingängen – diese sind nämlich mit Giftgas-Fallen ausgestattet! Der Soldat im

Flur wird mit einem Schuss auf das TNT-Fass ausgeschaltet. Nun eilen Sie die Treppe hinauf und belauschen ein Gespräch. Weiter geht es über die gegenüberliegende Treppe nach oben. Sie begegnen bald zwei Soldaten, die mit dem Rücken zu der Treppe stehen. Wenn Sie eine Granate besitzen, sollten Sie diese hier benutzen, um beide Wachen gleichzeitig auszuschalten. Folgen Sie dem Gang bis nach ganz oben und benutzen dabei die Leiter, Sie treffen auf den Agenten. Damit ist die Freiheitsstatue in UNATCO-Händen.

UNATCO-Hauptquartier

Haben Sie dies geschafft, können Sie durch den Haupteingang Richtung UNATCO-Hauptquartier gehen. Reden Sie mit Paul und betreten danach das Quartier. Am Empfang müssen Sie sich nur identifizieren. In der zweiten Etage erhalten Sie von Manderleys Sekretärin Ihre Zugangsdaten **(Login: JCD / Password: bionicman)**. Anschließend betreten Sie das Büro und reden mit dem Chef. Sie können noch die Toilette untersuchen, in der Sie ein paar nützliche Dinge finden werden. Nach einem aufklärenden Gespräch steigen Sie hoch zur dritten Etage, wo sich die medizinische Abteilung befindet. Untersuchen Sie dort alle Örtlichkeiten und reden mit den Anwesenden. Ein weiterer Besuch bei Manderly bringt Ihnen die Beschreibung der zweiten Mission. Nach diesem Briefing eilen Sie zur Kantine, wo Sie Ihre Partnerin, die Agentin Anna Navarre, treffen werden. Begeben Sie sich danach zum Süddock, wo ein Boot auf Sie wartet.

Mission 2 – Battery Park/NY

Castle Clinton

Im Battery Park sprechen Sie zuerst mit Anna, die Ihnen das Ziel der Mission näher erläutert. Sie müssen das gestohlene Fass „Ambrosia" sicherstellen, welches sich in Castle Clinton befindet. Ein Wegstück weiter reden Sie mit dem Jungen, der Ihnen für einen Snack ein Geheimnis verrät. Geben Sie ihm das Gewünschte, Sie erfahren dadurch, dass sich hinter dem Automaten ein Geheimgang verbirgt. Der Code für den Eingang lautet: **9183**. Machen Sie also den Sicherungskasten neben dem Automaten auf und geben den Code ein, woraufhin sich ein Gang öffnet. Laufen Sie die Treppe nach unten (im Raum daneben finden Sie ein paar nützliche Goodies), bleiben dann stehen und beobachten zunächst die Wache. Befindet sie sich außer Sichtweite, können Sie mit dem Multitool die Kamera ausschalten. Dort befindet sich ebenfalls ein Knopf für den Alarm, der dank des Multitools deaktiviert werden kann. Sobald die Kamera nicht mehr aufzeichnet, laufen Sie sofort nach rechts bis zum Fenster. Von hier sehen Sie die Kanalisation. Direkt neben dem Fenster ist ein Gitter, knacken Sie es mit einem Dietrich, laufen durch den Lüftungsschacht und gehen dann hinaus. Am Ende des Gangs sehen Sie eine Wache. Nehmen Sie den Weg vor der Wache nach links und springen ins Wasser. Wenn Sie unter dem Tor durchschwimmen, befinden Sie sich in einem Raum mit dem Fass „Ambrosia". Ihr Auftrag ist somit erfüllt!

Mit dem Multitool lassen sich die Alarmanlagen hervorragend ausschalten

U-Bahn/Hell's Kitchen

Legen Sie den gesamten Weg wieder zurück und verlassen das Gebäude. Im Park treffen Sie Anna, die Ihnen das nächste Ziel erläutert. Sie müssen drei Geiseln aus der U-Bahn befreien. Beim Eingang töten Sie gleich die Terroristen – am besten mit einer Granate. Laufen Sie nun in den Schacht und betreten die U-Bahn.
Diese bringt Sie zu Hell's Kitchen, wo Sie auf Paul treffen. Er übergibt Ihnen wichtige Infos und einen Schlüssel für sein Appartement. Sprechen Sie sodann mit allen Personen in der U-Bahn und verlassen diese anschließend. Sie erhalten den Auftrag, UNATCO-Soldaten dabei zu helfen, einige Terroristen aus dem Verkehr zu ziehen. Die Soldaten finden Sie im Süden neben dem „Ton Hotel". Sprechen Sie vorerst mit ihnen und helfen den Soldaten schließlich beim Kampf gegen die Terroristen.

Ton Hotel

Nach einem erfolgreichen Kampf können Sie das Hotel betreten und gleich in der Halle den Bankautomaten plündern **(Account Number: 947761/Pin: 2867)**. Reden Sie anschließend an der Rezeption mit Gilbert Renton und töten den Terroristen, der sich im Büro aufhält. Untersuchen Sie Gilberts Büro, Sie finden u.a. einen Wasserspender, mit dessen Hilfe Sie sich heilen können. Gilbert erzählt Ihnen, dass sich in der zweiten Etage noch mehr NSF-Mitglieder befinden und Hotelgäste als Geiseln festhalten. Laufen Sie auf keinen Fall die Treppe nach oben, sondern benutzen den Fahrstuhlschacht, der direkt neben Gilberts Büro liegt. Nehmen Sie alle Gegenstände vom Boden auf, klettern dann mittels der Leiter zum zweiten Stockwerk hinauf, warten am Eingang und schalten den Terroristen mit der Geisel aus. Danach können Sie das Stockwerk stürmen und alle NFSs ins Jenseits schicken. Nun dürfen Sie alle Räume durchsuchen. Pauls Appartement liegt direkt neben dem Fahrstuhl. Auf dem Tisch finden Sie einen Datenwürfel mit einem Code **(4321)**. Untersuchen Sie das Gemälde in der Mitte des Raumes. Dahinter verbirgt sich eine Konsole, geben Sie dort den gefundenen Code ein. Dadurch öffnet sich eine Geheimkammer mit verschiedenen Waffen und einem Datenwürfel mit Pauls

KOMPLETTLÖSUNGEN
9. 99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM 9.99 DM

Bei uns erhalten Sie Komplettlösungen (incl. Plänen und Erläuterungen), komplett deutsch, zu fast allen Computer- und Konsolenspielen (Sony, Saturn & Nintendo 64) aus den Bereichen Adventure, Rollen-, Action- und Strategie. Nachfolgend finden Sie eine kleine Auswahl der aktuellsten Hintbooks (wir führen auch Lösungen zu älteren Spielen - ca. 400 verschiedene Artikel):

Abe's Odyssee: Oddworld
Abe's Exoddus
Age of Empire
Alundra 1 oder 2
Amerzone
Asghan
Atlantis & Safecracker
Atlantis 1 + 2
Baldur's Gate
Baphomets Fluch 1 & 2
Black Dahlia
Blackstone Chroniken & Liath
Blaze & Blade - 14.80
Breath of Fire 3 - 14.80
Byzantine & Darkseed 2
C & C 2 + Gegenangriff
Command & Conquer 3
Croc 2
Crusaders of Might and Magic
Darkseed 2 & Byzantine
Days of Oblivion 1 oder 2
Devil Inside & Martian Gothic
Diablo 1 oder 2
Dino Crisis
Discworld 1 & 2
Dracula: Resurrection
Drakan
Driver
Dune 2000
Erotik Sammelband (Oblivion...)
Fallout 1 oder 2
Faust
Final Fantasy 7+8 - 14.80 DM
Fluch der Azteken
5. Element, das
Gabriel Knight 1, 2 oder 3
Galerians
G - Police 1 + 2
Granstream Saga
Grab des Pharao/Leg. Of Time
Grandia - 14.80 DM
Half Life (DV)
Harvest of Souls (Shivers 2)
Jack Orlando/V. Kid/Pr. Eye
John Sinclair: Evil Attacks
King's Quest 5 & 6, 7 oder 8
Lands of Lore 1 oder 2
Lands of Lore 3 - 14.80
Legacy of Kain
Legacy of Kain: Soul Reaver
Legacy of Time/Grab des Phar.
Legend of Legaia
Leisure Suit Larry 1, 5, 6 & 7
Longest Journey
Martian Gothic & Devil Inside
MDK 1 oder 2
Medievil 1 & 2 - 14.80 DM
Men in Black & Dogday
Metal Gear Solid
Messiah
Might and Magic 6, 7 oder 8
Monkey Island 1 & 2 oder 3
Morpheus
Myst
Nightlong
Nocturne
Obsidian & der vergessene Gott
Physikus
Pilgrim & Titanic
Popolous: New Beginning
QIN
Queen: The Eye
Quest for Glory 5
REAH
Red Jack & Verrat in Stadt
Resident Evil Sammelband
Ring der Nibelungen
Riven
Rückkehr nach Krondor
Saga Frontier 2
Sanitarium
Shadowman - 14.80 DM
Simon the Sorcerer 1 & 2
Shannara
Siedler 2 oder 3
Silent Hill
Silver
Simon the Sorcerer 1 & 2
Stadt der verl. Kinder & SPQR
Star Ocean 2
Star Trek: Generations & Evid.
Star Wars: Dunkle Bedrohung
Sudden Strike - 19.90 DM
Syphon Filter 1&2 - 14.80 DM
Terra-Gon & Koala Lumpur
Tex Murphy: Overseer
Titanic & Pilgrim
Tödliche Täuschung
Tomb Raider 1, 2, 3 & 4 - 14.80
Traitors Gate
Turok 1 oder 2
Ultima 9
Vagrant Story
Vampires, the Masquerade
Vandal Hearts 2
Verrat in der verbotenen Stadt
Wächter der Schatten
X-Files
Zeitmaschine, die
Zork: Der Grossinquisitor
Zork Nemesis

! Lösungen zu Actionspielen !
! auf Anfrage !

Ab sofort erhalten Sie bei uns eine CD mit circa 300 Lösungen und über 3000 Cheats für nur 29.95 DM!!!

Dies ist nur ein kleiner Auszug aus unserem reichhaltigen Angebot - täglich Neuheiten (einfach anrufen und nachfragen). Fordern Sie unsere Gesamtliste zum Preis von 1,10 an. Preis für eine Lösung nur 9, 95 DM plus Nachnahme 10 DM bzw. 5 DM bei Vorkasse (Lieferungen ins Ausland nur gegen Vorkasse!). Bei Bestellungen ab 60 DM entfallen die Nachnahmekosten. Druckfehler, Irrtümer und Preisänderungen behalten wir uns vor.

!!! Ständig Neuheiten !!! Händleranfragen erwünscht !!!

MAGIC LINE
Ladenverkauf (13-20 Uhr):
Wexstrasse 24
10715 Berlin
Tel.: 03379/447729
Fax.: 03379/447729
Bürozeiten: Mo-Fr 9-17 Uhr

Sie erreichen uns auch im Internet unter: http://www.magic-line.de

SPIELEBERATER - HINTBOOKS

Produktinfo 028

Computer-Logins **(Login: pdenton/Password: chameleon)**. Sie können die Passwörter sofort an der Konsole ausprobieren und so an Pauls persönliche E-Mails und andere Daten herankommen. Haben Sie das Appartement ausgiebig unter die Lupe genommen, können Sie noch die anderen Räume untersuchen und diverse Goodies einstecken.

Underworld Tavern

Verlassen Sie das Hotel und machen Sie sich auf den Weg Richtung Underworld Tavern, die sich direkt gegenüber dem U-Bahn-Eingang befindet. In der Kneipe sollten Sie zuerst mit Jock (an der Bar), dann mit Janey (Billardtisch) reden. Von Jock erhalten Sie nützliche Infos, Janey erklärt Ihnen, dass ihre Freundin von einem Typen namens Johnny bedroht wird. Sie verlassen sodann wieder die Taverne und laufen sofort nach links. In einer Gasse entdecken Sie das Mädel, drohen ihrem Verfolger und geben ihm 10 Sekunden Zeit zu verschwinden. Nachdem er gegangen ist, stellt sich heraus, dass die „Gerettete" Sandra Renton heißt und die Tochter des Hotelbesitzers ist. Sie übergibt Ihnen ein Passwort für das Quartier der Schmuggler, wenn Sie mit ihr reden **(Passwort: bloodshot)**.
Gehen Sie nun Richtung U-Bahn und von dort aus zum Hotel. Auf der linken Seite finden Sie eine Treppe nach unten, die Sie zu den Schmugglern führt. Benutzen Sie die Kommunikationsanlage und nennen Sie das Passwort, um einzutreten. In der großen Halle entdecken Sie das Wachhäuschen, schalten Sie hier mittels Multitool die Sicherheitsanlagen aus. Wenn Sie weitergehen, läuft Ihnen ein Schmuggler über den Weg, sprechen Sie ihn an. Er wird Sie bitten, seinen Freund Ford Schick aus den geheimen Labors der NSF zu befreien. Die Labors sind über die Kanalisation zu erreichen. Bevor Sie sich aber auf den Weg dorthin machen, sollten Sie die obere Etage untersuchen. Hinter dem Bett befindet sich nämlich eine Konsole, die Sie entweder mit einem Multitool oder dem Code **432** knacken können. Die freigegebene Geheimkammer verbirgt viele nützliche Waffen und andere Gegenstände. Verlassen Sie das Lager der Schmuggler und laufen auf die U-Bahn zu. Davor befindet sich ein Gullydeckel, den Sie öffnen.

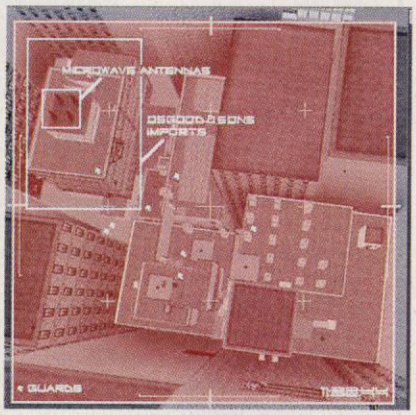
Wenn Sie Sandra retten, erhalten Sie ein wichtiges Passwort

Die Kanalisation

In der Kanalisation schalten Sie gleich die Laserfallen aus (Konsole) und rennen den Gang nach rechts. Klettern Sie anschließend die Leiter nach oben und sammeln alle Gegenstände ein. Neben dem Maschinengewehr finden Sie oben einen Datenwürfel mit dem Code **2167**. Unten sehen Sie beim Gitter eine Konsole, wo Sie diesen Code benutzen. Mit dem Multitool knacken Sie dann den Sicherungskasten, um die Laserfallen im nächsten Gang außer Gefecht zu setzen. Laufen Sie den nächsten Gang entlang, bis Sie auf eine weitere Tür treffen – auch hier benötigen Sie wieder den Code **2167**. Doch Achtung, hinter der Tür ist eine Kamera angebracht. Zerstören Sie diese und folgen dem Weg bis zu dem Abgrund. Die Leiter bringt Sie nach oben, hier schalten Sie auf Distanz die Wache im Eingang aus. Bei dem Eingang finden Sie einen Datenwürfel **(Login: pdenton/Password: chameleon)**. Direkt neben der Leiter ist eine Konsole, bei der Sie die Passwörter eingeben. Nun können Sie im Sicherheitssystem herumstöbern und alle Türen öffnen, alle Kameras deaktivieren und vor allem die Drehbrücke wenden.
Laufen Sie über die Brücke und durch ein paar Gänge (Türen lassen sich mit dem Code **2167** öffnen), schicken alle Terroristen ins Jenseits, bis Sie in einem großen Raum mit drei Türen stehen. Hinter dem mittleren Durchgang finden Sie Ford Schick – er muss sicher aus dem Labor geleitet werden. Das bedeutet, dass sich keine feindlichen Personen auf dem Weg nach draußen befinden dürfen. Wenn Sie wollen, können Sie noch die anderen Räume nach weiteren Goodies untersuchen.
Verlassen Sie das Labor und machen sich auf den Weg zum Schmuggler. Berichten Sie ihm von Ihrer Heldentat, jetzt können Sie bei ihm einige Gegenstände zum „Sonderpreis" kaufen. Ihr nächstes Ziel ist das „Osgood"-Gebäude.

Tipp: Wenn Sie verletzt sind, sollten Sie das Krankenhaus aufsuchen, welches sich in der Nähe der Taverne befindet. Dort werden Sie gegen geringes Entgelt geheilt.

Osgood



Dieser Bau befindet sich direkt neben dem Hotel, wo das erste Gefecht zwischen der UNATCO und der NSF erfolgte. Nach dem Betreten entdecken Sie hinter den Kisten einen weiteren Durchgang, der Sie auf die Rückseite des Gebäudes bringt. Über die Kisten und die Rampe erreichen Sie eine Feuerleiter. Steigen Sie an dieser Leiter auf das Dach, beachten Sie dabei aber die Sprengladung, die an der Wand angebracht ist. Oben blicken Sie sich um und suchen mit dem Fernglas Satelliten-Schüsseln. Dort befindet sich nämlich der Generator, der zerstört werden muss. Um ihn zu erreichen, müssen Sie sich von Gebäude zu Gebäude durcharbeiten. Vorher sollten Sie so viele Gegner wie möglich vom Dach aus mit Fernwaffen ausschalten. Wenn Sie das Dach mit den Satelliten-Schüsseln erreicht haben, werfen Sie ein paar Granaten in den Eingang, um die erste Welle der Terroristen abzuwehren. Zum Generator müssen Sie nach unten schleichen, sehen Sie sich dabei alle Räume genau an. Haben Sie den Generator gefunden, müssen Sie ihn zerstören und wieder auf das Dach gehen, wo Sie mit Gunther sprechen. Laufen Sie sodann zum Hubschrauber und fliegen zur Basis zurück.

Mission 3 – Subway

UNATCO HQ

Diese Mission beginnt auf Liberty Island. Sprechen Sie die beiden „Men in Black" an und begeben Sie sich anschließend zu Manderley. Dort befindet sich ebenfalls einer der Schwarzträger – belauschen Sie die beiden und gehen anschließend ins Büro. Sie erhalten nun den Auftrag, die Ambrosia-Fässer auf einem Flughafen zu finden. Den Flughafen erreichen Sie über das U-Bahn-System. Bevor Sie die UNATCO-Zentrale verlassen, sollten Sie noch Sam wegen der Waffen besuchen. Reden Sie noch mit allen Anwesenden und verlassen dann die Zentrale. Der Hubschrauber bringt Sie zurück zum Battery Park.

Battery Park

An dieser Telefonzelle müssen Sie den Code eingeben, um zu der verlassenen U-Bahn-Station zu kommen

Hier begeben Sie sich sofort zur U-Bahn-Station, wo Sie Harley treffen. Dieser erzählt Ihnen von einem geheimen Durchgang zum U-Bahn-System. Wenn Sie ihm ein wenig Geld geben, wird er Ihnen raten, „Curly" in Shantytown aufzusuchen. Das Erkennungspasswort für ihn lautet **underworld**. Verlassen Sie also die U-Bahn-Station und laufen direkt vor dem Ausgang in eine der Hütten. Nachdem Sie Curly das Passwort genannt haben, verrät er Ihnen, dass sich in der U-Bahn eine Telefonzelle befindet, auf

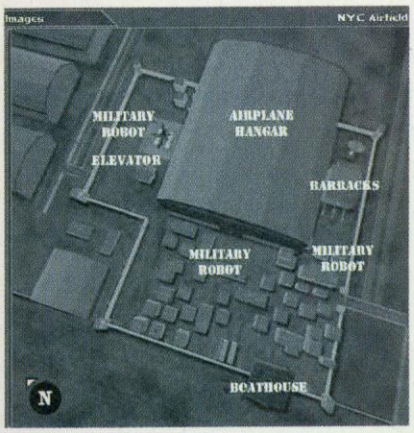
deren Tastatur die Nummer **m-o-l-e** oder **6653** eingegeben werden muss. Eilen Sie zurück zur U-Bahn und führen diese Aktion aus. Eine Geheimtür geht auf, durch die Sie über eine Treppe eine verlassene U-Bahn-Station erreichen.

U-Bahn-Station
Hier laufen Sie sofort geradeaus und nach rechts, Sie treffen Charlie Finn. Er benötigt Ihre Hilfe und bietet Ihnen im Gegenzug seine Unterstützung an. Sie sollen die Wasserleitungen zur U-Bahn wieder öffnen, denn unglücklicherweise wurde der Zugang zu den Rohrleitungen zugeschüttet. Um ihn wieder freizukriegen, brauchen Sie eine Ladung LAM. Sie beginnen mit Ihrer Suche nach LAM über die Treppe nach oben und reden dort mit einem Bandenmitglied. Er wird Sie zum Bandenchef verweisen. Wenn Sie diesen gefunden haben, können Sie von ihm gegen Bezahlung LAM bekommen. Falls Sie knapp bei Kasse sind, können Sie auch alternativ den Drogendealer unten in der U-Bahn-Station töten. Untersuchen Sie nach der Tat die Leiche des Dealers und holen sich bei dem Bandenchef die LAM-Sprengladung zum Dank ab.
Gehen Sie nun zu der Stelle, die mit Holzbalken versperrt ist (Ende der Gleise/Tür), und werfen dort LAM hinein. Der Weg wird dadurch frei. Haben Sie die Ventile mit dem frischen Wasser geöffnet, berichten Sie Charlie von Ihrer Aktion, Sie erhalten den Code (**5482**). Laufen Sie über die Gleise zur Damentoilette und geben den Code auf der Konsole unter dem Waschbecken ein. Ein weiterer Durchgang wird frei, der Sie auf eine Terrasse führt. Schalten Sie zuerst alle Wachen aus und klettern nach unten, dann nach rechts bis zu Kevin Bradley, der am Pool steht. Er rät Ihnen, den NSF-Anführer zu treffen. Laufen Sie also nach Süden bis zu dem rechts liegenden Raum voller Kisten. Verschieben Sie diese, Sie finden einen Hebel auf dem Boden, der die Tür zu einer NSF-Kontrollstation öffnet. Hier treffen Sie den NSF-Anführer. Reden Sie mit ihm, nehmen alle notwendigen Gegenstände mit (Nanoschlüssel) und machen Sie sich auf den Weg Richtung Norden bis zu der Toilette, die Sie mit dem Nanoschlüssel problemlos öffnen können. Dahinter erreichen Sie ein neues Gebiet.

Tunnel
Laufen Sie einfach geradeaus bis zu einer Abzweigung nach links und rechts. Sollten Sie nach links laufen, erwarten Sie ein paar Laserfallen, die Sie mit einem Multitool ausschalten können. Der Weg nach rechts bringt Sie zu dampfenden Rohren, über die Sie mit Hilfe der Kisten springen müssen. Im nächsten Raum sehen Sie aus der Weite eine Wache und eine Kamera. Beides sollten Sie aus sicherer Entfernung ausschalten (Leiche untersuchen/Schlüssel). Laufen Sie dann weiter und öffnen die nächste Tür mit Hilfe des gefundenen Schlüssels. Nun müssen Sie die Laserfalle knacken und über die Eisenbrücke rennen – sind Sie zu langsam, bricht sie unter Ihnen zusammen! Falls das passiert, müssen Sie schwimmen.
Auf der anderen Seite folgen Sie einfach dem Weg und biegen hinter der nächsten Tür nach rechts ab. Laufen Sie bis zum Felsspalt, erledigen zuerst die beiden Kampfroboter und eilen dann weiter bis zum Kontrollraum. Hier finden Sie zwischen ein paar Eisenstangen ein Multitool und einen Datenwürfel (**Login: etodd/Password: saintmary**).

NSF-Gebäude
Gehen Sie zum folgenden Raum und beobachten zunächst die Wache, öffnen dann vorsichtig die Tür, treten aber **NICHT** ein – oberhalb der Tür befindet sich eine Überwachungskamera! Töten Sie die Wache aus der Distanz und gehen vorsichtig zur Tür. Nun können Sie entweder die Kamera wegschießen oder aber mit einem Multitool bearbeiten. Weiter geradeaus finden Sie das Ambrosia-Fass und erhalten einen weiteren Auftrag: Sie müssen insgesamt drei Fässer finden.
Schauen Sie sich im gesamten Gebäude (rechte und linke Treppe) um. In einer Toilette (rechte Treppe) hält sich ein NSF-Terrorist mit einem Nanoschlüssel auf. Beschaffen Sie sich den Schlüssel und bewegen sich zur linken Seite des Gebäudes. Sie finden eine verschlossene Tür, die mit dem gefundenen Schlüssel geöffnet werden kann. Untersuchen Sie den Raum und schauen Sie sich die Pflanze in der Ecke genauer an – dahinter verbirgt sich ein Knopf. Wenn Sie diesen drücken, geht ein Geheimraum auf, in dem Sie Waffen, Munition und andere Kostbarkeiten entdecken. Jetzt folgt der schwierigste Teil dieses Abschnitts, das Aufsuchen des Hubschrauber-Landeplatzes. Dazu suchen Sie die oberen Bereiche der Halle auf (Tür neben Kontrollraum). Von ganz oben haben Sie die beste Sicht auf die gesamte Halle und können durch Schüsse auf die TNT-Fässer alle NSF-Terroristen ausschalten. Danach können Sie nach unten gehen, wo sich zwei Wege zum Flugplatz anbieten.
Weg eins: In einer Ecke der Halle befindet sich ein Gullydeckel, durch den Sie einen Unterwasserfluss erreichen. Danach folgt ein schwieriges Wegstück, das Sie schwimmend zurücklegen müssen.
Weg zwei: Über einen Gang erreichen Sie den Fahrstuhl, der Sie gefahrlos zum Flugplatz bringt. Sie müssen nur beachten, dass sich am Ende des langen Gangs eine Kamera mit Selbstschussanlage befindet. Schalten Sie also zuerst die Kamera aus und fahren anschließend mit dem Fahrstuhl zum Flugplatz.

Der Flugplatz
Auf dem Flugplatz erhalten Sie den Auftrag Juan Ivanovich Levbedev zu ermorden.
Es gibt hier allerdings einige Regeln: Es halten sich überall Wachroboter auf. Diese werden Sie sofort umbringen, falls Sie gesehen werden. Machen Sie daher die Roboter möglichst schon aus der Entfernung unschädlich. Sie können auch auf die Cargos klettern, statt sich dazwischen zu bewegen – von oben hat man eine ziemlich gute Aussicht auf alle Feinde.



Das erste Ziel ist das Dock im Süden des Areals. Beobachten Sie dort zuerst die Wache und schalten diese und die Kamera dann aus der Ferne aus. Wenn Sie anschließend die Leiche des Terroristen untersuchen, finden Sie einen Schlüssel für das östliche Tor sowie auf dem Dock noch ein Ambrosia-Fass.
Sie müssen nun zum Osttor, das Sie mit dem Nanoring öffnen können. Dahinter liegt ein Gebäude, in dem sich nur zwei Soldaten befinden. Diese beiden bereiten Ihnen beim Sturm auf das Gebäude keine großen Schwierigkeiten. Beginnen Sie mit der Untersuchung, im oberen Raum mit den vier Kisten (Schlafsaal) sollten Sie die offene Kiste genauer unter die Lupe nehmen. Sie finden dort den Code (**5914**) für den Hangar. Die anderen Kisten enthalten Munition. Gehen Sie nun zum Hangar (**5914/Zugang obere Etage**), Sie treffen dort Paul. Er ist inzwischen zu der NSF übergetreten und berichtet von der Verschwörung. Betreten Sie die 747 und durchstöbern das Flugzeug. Im Raum des Fliegers begegnen Sie Juan. Auch Anna wird Sie aufsuchen. Sie haben jetzt die Wahl – entweder Sie töten Juan oder aber Sie lassen ihn leben (verweigern so den direkten Befehl), woraufhin Anna ihn erschießt. Wie auch immer, Juan wird sterben!
Nach seinem Tod klettern Sie im Flieger nach unten und finden dort das letzte Ambrosia-Fass. Verlassen Sie den Hangar und laufen zum Hubschrauber, der Sie zurück zum UNATCO-Quartier bringt.

Mission 4 – Hongkong (NY)

In der UNATCO-Zentrale gehen Sie zuerst zu Manderley, der Ihnen erklärt, dass die nächste Mission in Hongkong beginnt. Reden Sie mit allen Anwesenden der Zentrale, machen sich anschließend auf den Weg zum Hubschrauber und erhalten dort neue Befehle: Sie müssen nach New York zu Ihrem Bruder.

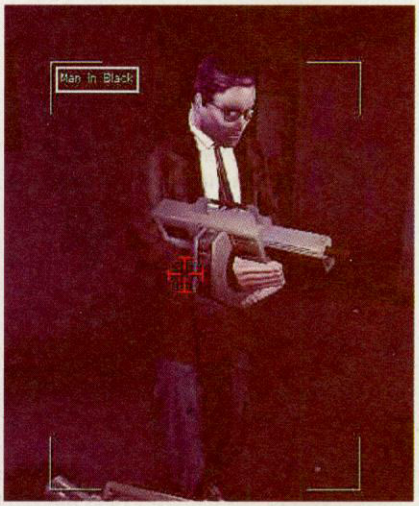
New York
Hier angekommen benutzen Sie die Leiter und betreten das Hotel. In Gilberts Büro können Sie ein Gespräch zwischen Gilbert und seiner Tochter Sandra belauschen. Sie streiten sich über JoJo, der wohl so einiges auf seinem Führungszeugnis stehen hat. Re-

den Sie mit beiden und gehen Richtung Treppe. JoJo kommt nach unten und fängt einen Streit mit Gilbert und Sandra an. Jetzt müssen Sie schnell handeln, sonst wird Sandra erschossen. Nach dem Tod von JoJo besuchen Sie Paul in seinem Appartement. Er erklärt Ihnen, wer genau hinter der ganzen Verschwörung steckt und rät Ihnen, sich die NSF-Zentrale mal genauer anzuschauen.
Über den Tunnel, der im vorherigen Abschnitt noch gesperrt war, erreichen Sie die Basis und im Erdgeschoss finden Sie auf der Damentoilette einen Nanoschlüssel. Untersuchen Sie noch alle Kisten und andere Gegenstände. Danach gehts zur zweiten Etage, wo Sie eine versperrte Tür knacken müssen. Dahinter erwartet Sie ein Datenwürfel (**Login: tjefferson/Password: newrevolution**). Betreten Sie nun den Kontrollraum im dritten Stockwerk und betätigen den Knopf an der Wand, um das tödliche Gas aus der daneben liegenden Kammer zu saugen. Sobald die Kammer frei von den Gasen ist, benutzen Sie die Computerkonsole, schalten so das Sicherheitssystem aus und öffnen eine Tür im Erdgeschoss. Der Weg nach unten und ein Durchgang im Boden sind jetzt frei, dadurch kommen Sie zu einem Labyrinth-System. Wieder können Sie per Konsole (**Login: tjefferson/Password: newrevolution**) alle Türen öffnen und die Kameras außer Funktion setzen. Laufen Sie dann weiter und schalten die Laserfallen wie üblich aus. Auf Ihrem Weg kommen Sie in einen Raum mit verschlossenem Schrank. Dort befindet sich ein Datenwürfel mit sehr wichtigen Codes:
1) Eingang Satelliten-Raum: **Login: mcollins/Password: revolution**
2) Steuerung Satelliten: **Login: napoleon/Password: revolution**

Gehen Sie auf das Dach der Basis, das Sie über die Treppe in diesem Raum erreichen, und betreten das Kontrollzentrum. Beim ersten (Personal-)Computer sollten Sie die ersten Codes eingeben, beim folgenden (drinnen) den zweiten Code. Betätigen Sie einfach die vier Satelliten und senden so ein Signal. Jetzt sind alle Soldaten hinter Ihnen her, es erwarten Sie harte Kämpfe. Versuchen Sie dann zum Hotel zu laufen und sprechen mal wieder mit Paul. Die „Men in Black" fordern von Ihnen ein heftiges Gefecht, doch Achtung, sobald einer der schwarzen Herren stirbt, explodiert er! Waren Sie erfolgreich, können Sie zur U-Bahn-Station eilen und den Code **6282** eingeben. Anschließend müssen Sie mit der U-Bahn den Hubschrauber im Battery Park erreichen. Im Park kommt aber alles anders, denn Anna erscheint und schießt auf Sie...

...to be continued...

JoJo muss erledigt werden, bevor er auf Sandra schießen kann



Die Men in Black explodieren, während sie sterben!

Tricks & Cheats

Warlords Battlecry

Und hier was für Feldherren, die auszogen, das Zaubern zu lernen – folgende Sprüche werden schlicht im Spiel eingegeben:

IAMATANK	Unverwundbarkeit
IAMSEER	Karte wird aufgedeckt
IAMALOSER	Mission wird verloren
IAMAWINNER	Mission wird gewonnen
IAMANARCHMAGE	alle Sprüche

Need for Speed: Porsche

Folgende Cheats werden einfach im Hauptmenü eingegeben:

go77	2 Bonuswagen werden freigeschaltet
gimmegates	jede Menge Geld im Evolutionsmodus

Shogun: Total War

Folgende Cheats werden einfach im Spiel eingegeben:

.matteosartori.	Karte wird aufgedeckt
.daggins.	Karte wird aufgedeckt
.muchkoku.	unbegrenztes KoKu

Imperium der Ameisen

Krabbler fügen der Kommandozeile in der Verknüpfung den Parameter **/11** an (Beispiel C:\Ameisen\ameisen.exe /11), drücken dann im Spiel die „F11"-Taste und tippen folgende Cheats ein:

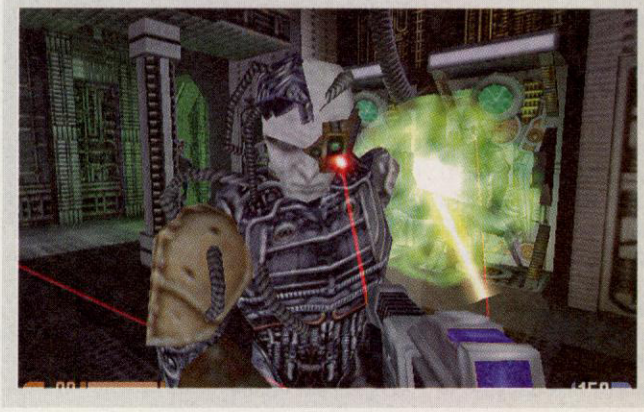
showmap	Karte wird aufgedeckt
Disco	Ameisenbau wird zur Disco umgemodelt
marche	Ameisen werden eingefroren
WinLevel	Mission wird gewonnen
LoseLevel	Mission wird verloren
wannaX	man erhält Ware X (Food, Mat)

Star Trek Voyager: Elite Force (Demo)

Kleine Cheats fürs große Raumschiff: Im Spiel wird einfach die Tilde-Taste gedrückt und in der Konsole **sv_cheats 1"** eingetippt – schon funktionieren diese Helferlein:

god	Unverwundbarkeit
noclip	Kollisionsabfrage wird deaktiviert
give X	man bekommt Item X (siehe rechts)

Folgende Items können gewählt werden: **Phaser, Compression Rifle, Scavenger Rifle, IMOD, Tricorder, Health, Ammo, All**



Mit unseren Cheats heizen Sie den Borg ordentlich ein

Deus Ex

Der Hammer des Monats geht auf das Konto von Marcel Smuz, der uns nicht nur die Lösung, sondern auch einen Cheatberg zu Deus Ex zugesandt hat:
Zuallererst muss die Datei **user.ini** im Deus Ex-Verzeichnis folgendermaßen editiert werden: Man verbindet die „T"-Taste mit dem Kommando „talk", so dass man im Spiel damit ein Kommunikationsfenster öffnen kann. In diesem löscht man das Word „Say" und tippt zuerst **set DeusEx.JCDentonMale bCheatsEnabled True** und hernach folgende Cheats ein:

god	Unverwundbarkeit	**allammo**	Munition wird nachgefüllt
players only	Gegner werden eingefroren	**tantalus**	angewähltes Ziel wird getötet
invisible true/false	Unverwundbarkeit ein/aus	**opensesame**	angewählte Tür wird geöffnet
behindview 1/0	Schulterperspektive ein/aus	**legend**	Geheimnis-Menü
fly	Flugmodus	**allhealth**	volle Lebensenergie
walk	Flugmodus aus	**allenergy**	volle Energie
ghost	Kollisionsabfrage aus	**allcredits**	10000 Credits
iamwarren	EMP-Feld wird aktiviert	**slomo X**	Geschwindigkeit X
allskillpoints	alle Skill-Punkte	**summon X**	Item X wird herbeigezaubert (siehe unten)
allweapons	alle Waffen	**spawnmass X Y**	Y Einheiten von Item X werden herbeigezaubert

Hier die Items, die man mittels „summon" und „spawnmass" erschaffen kann:
Lockpick, Basketball, MultiTool, AcousticSensor, Ammo10mm, AmmoDart, AmmoDartPoison, AmmoDartFlare, AmmoNapalm, AmmoPlasma, Ammo3006, AmmoRockets, AmmoRocketWP, Ammo20mm, AmmoSabot, WeaponPistol, WeaponRifle, WeaponStealthPistol, WeaponShuriken, WeaponSawedOffShotgun, WeaponProd, WeaponPlasmaRifle, WeaponAssaultShotgun, WeaponFlameThrower, WeaponGasGrenade, WeaponLAM, Weaponmodaccuracy, Weaponmodclip, Weaponmodlaser, Weaponmodrange, Weaponmodrecoil, Weaponmodscope, Weaponmodsilencer, WeaponCombatKnife, WeaponCrowbar, WeaponHideAGun, WeaponAssaultGun, WeaponLAW, WeaponPepperGun, WeaponMiniCrossbow, WeaponSword, WeaponBaton, WeaponNanoSword, WeaponEMPGrenade, WeaponNanoVirusGrenade, Weapongepgun, Weaponmodreload, AugBallistic, AugCloak, AugDatalink, AugEMP, AugEnviro, AugIFF, AugShield, AugStealth, AugTarget, Terrorist, JCDentonMale, PaulDenton, Greasel, Gray, TiffanySavage, NicoletteDuClare, JoeGreene, WaltonSimons, JojoFine, AlexJacobson, JaimeReyes, BobPage, RepairBot, MedicalBot, HazMatSuit, Sodacan, Candybar, Liquor40oz, SoyFood, VialAmbrosia, Rebreather, AdaptiveArmor, Binoculars, BallisticArmor, LiquorBottle, Credits, WineBottle, Cigarettes, MedKit, VialCrack, Flare, FireExtinguisher, Cat, Rat, Mutt, Seagull

Hier die Levelnamen, die man einfach anwählen kann:
Open 00_Training, Open 00_TrainingCombat,Open 00_TrainingFinal
Open 01_NYC_UNATCOHQ, Open 01_NYC_UNATCOIsland
Open 02_NYC_Bar, Open 02_NYC_BatteryPark, Open 02_NYC_FreeClinic, Open 02_NYC_Hotel, Open 02_NYC_Smug, Open 02_NYC_Street, Open 02_NYC_Underground, Open 02_NYC_Warehouse
Open 03_NYC_747, Open 03_NYC_Airfield, Open 03_NYC_AirfieldHeliBase Open 03_NYC_BatteryPark, Open 03_NYC_BrooklynBridgeStation, Open 03_NYC_Hangar, Open 03_NYC_MolePeople, Open 03_NYC_UNATCOHQ, Open 03_NYC_UNATCOIsland
Open 04_NYC_Bar, Open 04_NYC_BatteryPark, Open 04_NYC_Hotel, Open 04_NYC_NSFHQ, Open 04_NYC_Smug, Open 04_NYC_Street, Open 04_NYC_UNATCOHQ, Open 04_NYC_UNATCOIsland, Open 04_NYC_Underground
Open 05_NYC_UNATCOHQ, Open 05_NYC_UNATCOIsland , Open 05_NYC_UNATCOMJ12lab
Open 06_HongKong_Helibase, Open 06_HongKong_MJ12lab, Open 06_HongKong_Storage, Open 06_HongKong_TongBase, Open 06_HongKong_VersaLife, Open 06_HongKong_WanChai_Canal, Open 06_HongKong_WanChai_Garage, Open 06_HongKong_WanChai_Market, Open 06_HongKong_WanChai_Street, Open 06_HongKong_WanChai_Underworld
Open 08_NYC_Bar, Open 08_NYC_FreeClinic, Open 08_NYC_Hotel, Open 08_NYC_Smug, Open 08_NYC_Street, Open 08_NYC_Underground
Open 09_NYC_Dockyard, Open 09_NYC_Graveyard, Open 09_NYC_Ship, Open 09_NYC_ShipBelow, Open 09_NYC_ShipFan
Open 10_Paris_Catacombs, Open 10_Paris_Catacombs_Tunnels, Open 10_Paris_Chateau, Open 10_Paris_Club, Open 10_Paris_Metro
Open 11_Paris_Cathedral, Open 11_Paris_Everett, Open 11_Paris_Underground
Open 12_Vandenberg_Cmd, Open 12_Vandenberg_Computer, Open 12_Vandenberg_Gas, Open 12_Vandenberg_Tunnels
Open 14_OceanLab_Lab, Open 14_Oceanlab_Silo, Open 14_OceanLab_UC, Open 14_Vandenberg_Sub
Open 15_Area51_Bunker, Open 15_Area51_Entrance, Open 15_Area51_Final, Open 15_Area51_Page

Und zu guter Letzt hier noch die Cheats für die Zwischensequenzen:
Open 00_Intro, Open 99_Endgame1, Open 99_Endgame2, Open 99_Endgame3, Open 99_Endgame4

Über sieben Brücken...

...zu gehen bringt einen zwar weit, uns aber in diesem Fall nicht weiter. Im Grunde spielt das auch keine Rolle, da es hier ja um Cheats geht – für alle, die die Spielregeln nicht kennen, aber gerne kennen würden, oder kennen, aber gerne ignorieren, oder aber nicht kennen und auch nicht kennen möchten, aber keine andere Wahl haben, hier noch mal die Spielregeln:
Falls Sie der Welt unbedingt Ihre nirgends abgeschriebenen Cheats mitteilen möchten, können Sie das gerne unter der unten stehenden Adresse tun – Tipps zu indizierten Spielen wandern freilich ohne Umwege in den Mülleimer. Klar, dass das Ganze nicht vollkommen uneigennützig abgeht, je nach Umfang und Größe der Lösung bzw. des Cheats winken **bis zu 500,– DM**! Und falls jemand dringendst hilfebedürftig ist und gar nicht mehr ohne Rat auskommt, sei ihm entweder unsere Homepage unter **www.pcjoker.de** bzw. die **Telefonhotline** unter den Nummern **08106/89 96-02 bzw. 03** ans Herz gelegt, die jeden Mittwoch zwischen 16 und 19 Uhr ein offenes Ohr für alle Spieleprobleme hat. Für den Fall einer ausgefallenen Telefonleitung helfen wir natürlich gerne auch bei postalischen Anfragen, allerdings nur, wenn denen ein **adressierter und frankierter Rückumschlag** beiliegt, der seine Odyssee in dieser Richtung beginnt: ⟶

Joker Verlag
Lösungshilfen
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
bzw.
spieletips@pcjoker.de

Sodenn: viel Spaß! Ihr Paul :o)

Lösungsindex

alle Tipps ab 11/98 auf einen Blick

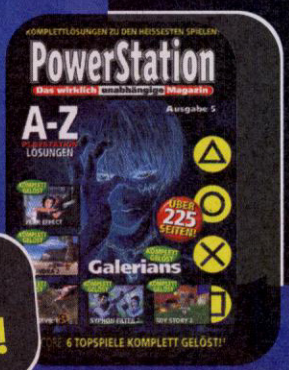
Age of Empires 2	12/99		Tipps,Cheats
Age of Empires 2	1/00	CD	Lösung
Age of Empires: Der Aufstieg Roms	12/98		Cheats
Anno 1602	6/99		Cheats
Anstoß 3	4/00		Tipps
Arcatera	8/00		HEXerei
Army Men 2	8/99		Cheats
Army Men World War	7/00		Cheats
Asghan	11/99	CD	Lösung
Asheron's Call	3/00		Cheats
Atlantis 2	4/00	CD	Lösung
Baldur's Gate	5/99	CD	Lösg./ Cheats/HEXerei
Barrage	12/98		HEXerei
Battlezone 2	3/00		Cheats
B-Hunter	7/00		Cheats
Braveheart	10/99		Cheats
Business Tycoon	7/00		Cheats
Caesar 3	12/98		Tipp
Caesar 3	1/99		Tipp
Caesar 3	3/99		Cheats
Carnivores 2	1/00		Cheats
Civilization: Call to Power	6/00		Cheat
Colin McRae Rally	1/99		Cheats
Colin McRae Rally	2/99		Cheats
Command & Conquer 3: Feuersturm	6/00	CD	Lösung
Command & Conquer 3: Op. Tiberian Sun	11/99	CD	Lösung/Tipps
Commandos: Im Auftrag der Ehre	7/99		Cheats/Codes
Crusaders of Might and Magic	4/00		Cheats
Daikatana	8/00		Cheats
Dark Project 2: The Metal Age	6/00		Lösung/Cheats
Dark Project 2: The Metal Age	7/00	CD	Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	4/99	CD	Lösung
Dark Project: Der Meisterdieb	5/99		Cheat
Darkstone	12/99	CD	Lösung
Das fünfte Element	1/99		Codes/Cheats
Days of Oblivion 2	2/00	CD	Lösung
Delta Force 2	1/00		Cheats
Der Klomanager	7/00		HEXerei
Der Ring des Nibelungen	12/98		Lösung
Der Verkehrsgigant	7/00		Cheat
Der Verkehrsgigant	5/00		Tipps
Descent 3 (Demo)	5/99		Cheats
Descent 3	9/99		Cheats
Dethkarz	2/99		Cheats
Devil Inside	8/00		Lösung
Die 24 Stunden von Le Mans	4/00		Cheats
Die Sims	6/00		Cheat
Die Völker	8/99	CD	Tipps
Die Völker	10/99	CD	Lösung
Die Völker	3/00		Cheats
Dino Crisis	8/00		Lösung
Discworld Noir	9/99	CD	Lösung
Dracula Resurrection	4/00	CD	Lösung
Drakan	11/99		Tipps/Cheats
Drakan	12/99	CD	Lösung
Drakan (Demo)	9/99		Cheats
Driver	11/99		Tipps
Driver	12/99		Cheats
Dune 2000	12/98		HEXerei
Dungeon Keeper 2	9/99		Cheats
Dungeon Keeper 2	10/99	CD	Lösung/ Cheats/Tipps
Earth 2150	2/00		Cheats
Earthworm Jim 2	5/99		Cheats
Edgar Torronteras Extreme Biker	6/00		Tipp
Emergency	12/98		Tipp
Evolva	8/00		Cheats
Excessive Speed	1/99		Tipp
Expendable	7/99		Cheats
Extreme G2	4/99		Cheats
F-22 Lightning 3	8/99		Cheats
Fallout 2	4/99	CD	Lösung, HEXerei
Faust	2/00	CD	Lösung
FIFA 99	5/99		Tipp
FIFA 2000	1/00		Cheats
Final Fantasy 8	7/00	CD	Lösung
Final Fantasy 8	6/00		Tipps
Flying Heroes	8/00		Cheats
Force 21	1/00		Cheats
Freespace 2	12/99		Cheats
Gabriel Knight 3	4/00	CD	Lösung
Gangsters	7/99	CD	Tipps
Get Medieval	12/98		Cheats
GP 500	1/00		Cheats
Grand Theft Auto	4/99		Cheats
Grand Touring	5/99		Cheats
Grim Fandango	1/99		Lösung
Ground Control	8/00		Cheats
Gruntz	7/99		Cheats
GTA 2	1/00		Cheats
GTA London	6/99		Cheats
GTA London	7/99		Cheat
Gulf War: Op. Desert Hammer	1/00		Cheats
H.E.D.Z.	1/99		Cheats
Half-Life (dt.)	7/99		Cheats
Half-Life: Opposing Force	2/00		Cheats
Half-Life: Opposing Force	4/00	CD	Lösung
Hardwar	12/98		Tipp
Heavy Gear 2	9/99		Cheats
Heretic 2	2/99		Cheats
Heroes of Might and Magic 3	7/99	CD	Lösg./Tipps/ Cheats
Heroes of Might and Magic 3: The Shadow of Death	6/00		Cheats
Hidden & Dangerous	9/99		Cheats
Hidden & Dangerous	10/99		Tipps
Hidden & Dangerous	11/99	CD	Lösung
Homeworld	12/99		Tipps,Cheats
Homeworld	2/00	CD	Lösung
Hype – The Time Quest	5/00		Cheats
Imperium Galactica 2	7/00		Cheats
Imperium Romanum	5/99	CD	Lösung
Indiana Jones und der Turm v. Babel	2/00	CD	Lösg./Cheats
Interstate '82	3/00		Cheats
Jagged Alliance 2	7/99		Lösung
Jagged Alliance 2	8/99		Cheats/HEXerei
Jagged Alliance 2	9/99		Cheats
Jeff Gordon XS Racing	9/99		Cheats
Käfer total	5/00		Cheats
Killer Loop	4/00		Cheats
King's Quest 8	4/99	CD	Lösung
King's Quest 8	5/99		Cheat
Klingon Honor Guard	12/98		Cheats
Knights and Merchants	12/98		HEXerei
Knights and Merchants	1/99		Tipp
Kurt	5/99		Tipps
Lamentation Sword	6/99		Cheats
Lands of Lore 3	6/99		Lösung
Legacy of Kain: Soul Reaver	12/99	CD	Lösung
Lego Racers	12/99		Cheats
Lego Rock Raiders	4/00		Cheats
Lode Runner 2	1/99		Cheats
Madden NFL 2000	11/99		Cheats
Majesty	6/00		Cheats
Max Montezuma	6/99	CD	Cheats
MDK 2	8/00		Cheats
Mechwarrior 3	9/99	CD	Lösung
Messiah (dt.)	6/00		Cheats
Messiah	7/00	CD	Lösung
Midtown Madness	8/99		Cheats
Midtown Madness	9/99		Cheats
Might and Magic 7	9/99	CD	HEXerei
Might and Magic 7	10/99	CD	Lösung
Might and Magic 8	7/00	CD	Lösung
Motocross Madness 2	8/00		Cheat
NBA Inside Drive 2000	6/00		Cheats
Need for Speed 4	8/99		HEXerei
Need for Speed 4	9/99		Cheats
NHL 99	12/98		Cheats
NHL 99	2/99		Cheats
NHL 2000	1/00		Tipps
NHL 2000	6/00		Cheats
N.I.C.E. 2	2/99		Cheats
Nocturne	1/00		Cheats
Nox	5/00	CD	Lösg./Cheats
Outcast	8/99		Tipps
Outcast	9/99	CD	Lösung/ HEXerei
Planescape Torment	4/00	CD	Lösung
Planescape Torment	6/00		Tipp
Populous 3: The Beginning	2/99		Cheats
Powerslide	3/99		Cheats
Prince of Persia 3D	1/00	CD	Lösung
Quake 3 Arena	10/99		Cheats
Quest for Glory 5	4/99		Lösung
Rage of Mages	12/98		Cheats
Railroad Tycoon 2	1/99		Cheats
Rainbow Six	12/98		Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear	12/99		Cheats
Rainbow Six: Rogue Spear (Demo)	11/99		Cheats
Rally Championship	2/00		Cheats
Rayman 2	5/00		Cheats
Re-Volt	12/99		Cheats
Recoil	3/99		Cheats
Recoil	3/99		Cheats
Return to Krondor	5/99	CD	Lösung
Revenant	1/00		Cheats
Rival Realms	6/99		Cheats
Rogue Spear: Urban Operations	7/00		Cheats
Rollcage	5/99		Cheats
Rollcage Stage 2	6/00		Cheats
Rollercoaster Tycoon	7/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	8/99		Cheats
Rollercoaster Tycoon	11/99		Cheats
S.C.A.R.S.	2/99		Cheats
S.C.A.R.S.	7/99	CD	Cheats
Septerra Core	4/00		Cheats
Seven Kingdoms 2	7/00		Cheats
Shadow Company	5/00		Cheats
Shadowman	11/99	CD	Lösg.,Tipps
Sid Meier's Alpha Centauri	5/99		Cheats/HEXerei
Silver	6/99	CD	Lösg.,Tipps
Sim City 3000	4/99		Cheats
Sinistar Unleashed	12/99		Cheats
Skout	11/99		Cheats
Slave Zero	3/00		Cheats
South Park	7/99		Cheats
Spearhead	1/99		Cheat
Speed Busters	5/99		Cheats
Speed Busters	6/99		Cheats
Sports Car GT	8/99		Cheats
Starcraft: Brood War	5/99		Cheats
Starlancer	7/00		Cheats/HEXerei
Starship Soldiers	7/00		Cheat
Star Trek: Armada	6/00		Cheats
Star Trek: Birth of the Federation	8/99		Cheats
Star Trek: Der Aufstand	2/00		Cheats
Star Trek: Der Aufstand	4/00	CD	Lösung
Star Trek: Starfleet Command	11/99		Cheats
Star Wars Episode 1: Die dunkle Bedrohung	8/99	CD	Lösg./Cheats
Star Wars Episode 1: Racer	8/99		Cheat
Star Wars: Force Commander	6/00		Cheats
Star Wars: Force Commander	7/00	CD	Lösg/Cheats
Star Wars: Rogue Squadron	4/99		Cheats
Stratosphere	4/99		Cheats
Streetwars	10/99		HEXerei
Sub Culture	3/99		Cheats
Superbike 2000	8/00		Cheat
Supreme Snowboarding	5/00		Cheats
SWAT 3	2/00		Cheats
System Shock 2	11/99	CD	Lösg.,Tipps
Tachyon – The Fringe	7/00		HEXerei
Tachyon – The Fringe	8/00		Cheats
Tarzan	1/00		Cheats
Test Drive 5	3/99		Cheats
Test Drive 6	5/00		Cheats
Thandor	7/00		Cheats
The Longest Journey	6/00	CD	Lösung
The Nomad Soul	1/00	CD	Lösung
The Sims	4/00		Cheats
The Wheel of Time	4/00		Cheats
Thrust, Twist & Turn	7/99		Cheats
TOCA 2	6/99		Cheats
TOCA 2	8/99	CD	Tipps
Tomb Raider 2 Gold	9/99	CD	Lösung
Tomb Raider 3	2/99		Lösg.,Tipps,Cheat
Tomb Raider 3	3/99		Lösung
Tomb Raider 3	5/99		Tipp
Tomb Raider 4	2/00	CD	Lösg./Cheats
Tomb Raider 4	3/00		Lösung
Tomb Raider 4	4/00	CD	Lösung
Tonic Trouble	1/00		Cheats
Total Annihilation Kingdoms	11/99		Cheats
Trespasser	3/99		Cheats
Trickstyle	1/00		Cheats
Turok 2	4/99		Cheats
Twisted Mind	6/99		Cheats
Tzar	5/00		Cheats
Ultima 9: Ascension	5/00	CD	Lösung
Ultima 9: Ascension	2/00		Cheats
Unreal Tournament	2/00		Cheats
Uprising 2	3/99		Cheats
Urban Assault	12/98		Tipps
Urban Chaos	3/00		Cheats
V 2000	12/99	CD	Cheats
V-Rally	6/99		Cheats
Vampire: Die Maskerade – Redemption	8/00		Cheats
Viper Racing	5/99		Tipp
War Games	12/98		Cheats
Wargasm	2/99		Codes
Warzone 2100	7/99		Cheats
Wet Attack	8/99		Cheats
Wild Wild West	7/00	CD	Lösung
Word 97-Flipper	7/99		Spielerei
X-Games Pro Boarder	3/99		Tipps

big power

real game power magazines

Brandaktuell getestet: Galerians, Euro 2000, Nightmare Creatures 2 & viele mehr!

- Neueste Infos zu FF IX, Wild Arms 2, Duke Nukem – Planet of the Babes, Parasite Eye 2, Oddworld: Munch´s Oddysee & vielen mehr!
- Zwei exklusive Poster, vier Riesenfeatures, 500 Spiele im Kurztest!



Extra! Über 225 Seiten Lösungsbuch!

Brandaktuell getestet: Zelda: Mujulas´s Mask, StarCraft 64, Taz Express, Bomberman 64: Second Attack & mehr!

- Neueste Infos zu Dinosaur Planet, Star Wars: Battle for Naboo, Eternal Darkness, Donald Duck - Quack Attack, Mickey´s Speedway USA & vielen mehr!
- Pokémon Riesen-Doppel-Starschnitt, drei exklusive Features, zwölf Spielkarten!

Extra. Über 200 Seiten Lösungsbuch!

Teufelsaustreibung

Ich bin der Meinung, dass Sie und Ihre Kollegen sowie eine ungezählte Masse an Lesern viel zu leichtfertig mit dem Thema „Gott, Glaube und der immer in Versuchung führende Teufel" umgehen. Wenn ich Formulierungen wie „Satan gewinnt" bzw. „Teufel mit Charakter" (PCJ 8/00, Seite 54) lese, stellt sich mir die Frage, ob Sie überhaupt wissen, was Sie da von sich geben. Ich möchte jetzt nicht den Moral- bzw. Glaubensapostel (mit solchen Formulierungen muss man ebenfalls schon vorsichtig sein) spielen, finde es aber betrüblich, wie wenig Sie mit diesem Thema umzugehen wissen.
Sie benutzen mit dem Wort „Satan" etwas abgrundtief Schlechtes für positive Formulierungen und Werbung, nur weil es eine starke Aussagekraft hat. Das beeinflusst heutzutage unsere gesamte Gesellschaft. Nur ein Beispiel: Saturn machte im wöchentlichen Prospekt ganzseitig Werbung für „Diablo 2" mit Worten wie „höllisch gut" und so weiter. Was bitteschön ist gut an der Hölle? Ich kann mir nicht vorstellen, dass auch nur ein Mensch nach seinem Lebensende diesen Platz.willkommen heißen wird.
Es ist schade, dass in unserer heutigen Zeit nicht mehr auf diese Dinge geachtet und der Teufel allen Menschen als bekanntes und vertrautes Wesen suggeriert wird. Dabei ist ja gerade in „Diablo" das Spielziel die Vernichtung des Teufels. Und ich persönlich möchte auch nicht, dass Satan in irgendeiner Weise jemals „gewinnt"!
Thomas P. (22), Anschrift liegt der Redaktion vor

Natürlich dürfen tief religiöse Menschen von den Medien ein bisschen Sensibilität einfordern – schließlich klopfen wir bei Strategietiteln ja auch keine Sprüche wie „Krieg ist geil!" oder „1:0 für die A-Bombe". Auf der anderen Seite liegen Empfindsamkeit und Fanatismus eng beisammen, sobald man sich an gängigen Formulierungen wie „höllisch gut" stört. Tja, der Teufel steckt bekanntlich im Detail, also zur Hölle mit der Wortklauberei: Wir glauben kaum, dem Satan mit unserem Diablo-Test in die Hände gespielt zu haben… (Lesen Sie mal im Duden die verschiedenen Bedeutungen von „höllisch" nach!)

Hoch lebe die Leiche

Also, ihr wisst ja, dass ich eure Zeitschrift wegen der vielen tollen Vollversionen, ausführlichen Tests und der guten Aufmachung klasse finde. Das gilt natürlich auch für eure Leserfreundlichkeit, die coolen Leserbriefantworten und nicht zuletzt für dich, Ghost. Trotzdem muss ich – wenn auch ein wenig verspätet – jetzt doch mal etwas Kritik loswerden. Ich bin nämlich ebenfalls der Meinung, dass die Nox-Anzeige (wie von Thomas Pursch in Ausgabe 6/00 angesprochen) eindeutig zu weit unter die Gürtellinie geht! Und dann eure Antwort: „Solange Anzeigen nicht offensichtlich gegen die Sitten oder gar geltende Gesetze verstoßen, werden wir sie nicht ablehnen. Und das nicht (nur) aus finanziellen Gründen: WIR fühlen uns eben NICHT zur Zensur berufen!" Natürlich seid ihr nicht zur Zensur berufen, da habt ihr ja ganz Recht. Aber es wäre doch menschlicher und vernünftiger, solche schäbigen Inserate dem guten Leser in einem solchen Super-Heft zu ersparen. Außerdem: Meint ihr etwa, dass es normal und nicht gegen die Sitten ist, sich auf Beerdigungen zu amüsieren und am besten noch „Hoch soll er leben" zu singen? Also NEIN! Auf solch makabre Werbung kann ich gut verzichten!
Manuel Glüheisen, E-Mail: mglueheisen@web.de

Was würde Manuel erst zu solch exzessiver Schock-Werbung sagen, wie sie bislang gottlob nur in Amerika üblich ist?

Sensibilität gegen Ignoranz, religiöses Feingefühl kontra Humor, Scheinaktualität vs. Überheblichkeit: Ring frei für den ewigen Kampf – Ghost gegen den Rest der Welt – geführt über die volle Distanz und mit harten Bandagen.

Haben wir heute den „Tag der Feinfühligkeit"? Es scheint so, zumal wir schwarzhumorigen Ignoranten die erwähnte Anzeige überwiegend lustig (wenn auch zugegeben grenzwertig) fanden. Deshalb wurde sie aber nicht gedruckt, sondern weil wir als auflagenstarke Zeitschrift eben auch ein Anzeigenmedium, jedoch keine amtlich bestellten Sittenwächter sind. Warum sich also nicht beim Hersteller beschweren? Wenn man einen beleidigenden Brief erhält, regt man sich ja auch nicht über den Postboten auf!

Prüderie auf dem hohen Ross

Ehrlich gesagt kann ich manche Leute einfach nicht verstehen. Dass niemals alle Leser mit euren Wertungen komplett einverstanden sein können, ist doch irgendwie logisch. Mancher legt mehr Wert auf Grafik, andere achten eher auf stimmige Musik, wieder andere rühren kein Spiel ohne vernünftige Dialoge an. Und sind handgemalte Bilder z.B. schlechter als gerenderte? Naja, wenn man erst mal zwei Jahre lang Joker-Fan ist, liest man einfach über solche Nörgler hinweg. Schlimmer sind da schon die „Prüden" auf ihren hohen moralischen Rössern. Und dann gibt es noch die Zyniker. Bei einer Konsolenzeitschrift wird extra zwischen normaler und Fun-Mail (also Beiträgen, die man nicht ganz so ernst nehmen muss) unterschieden. Der Kategorie „Fun" würde ich auch jenen Leserbrief zuordnen, der letzthin schärfere Zensurgesetze im Namen der CDU gefordert hat.
Mit freundlichen Grüßen, der ungekrönte Gottkaiser über das Reich der Bits & Bytes
Carsten Eggers, E-Mail: carsteneggers@talknet.de

Danke Carsten, bei dir kriegen ja so ziemlich alle Joker-Kritiker der letzten Wochen ihr Fett weg. Dennoch möchte ich deinem Vorschlag (so es denn überhaupt einer war) nicht entsprechen und es auf meinen Seiten irgendeiner Konsolenzeitschrift gleich tun: Müsste Ironie immer als solche gekennzeichnet werden, wäre mit dem Karneval wirklich der Gipfel deutschen Humors erreicht. So nach dem Motto: Kapelle, bitte einen Tusch, denn jetzt darf gelacht werden.

Aktuell eingesargt

Hi Ghost. Dass du eine etwas vorlaute Klappe hast, die zwischendurch einen Anflug von Arroganz nicht verbergen kann, liegt ganz sicher an deinen „Vätern" (Müttern?), deren Gesichter man jeweils im Impressum bewundern kann. Sicher würde es ein rahmensprengender Leserbrief werden, wenn ich jetzt auf all deine Antworten im letzten Heft eingehen würde. Wie schon dem Kommentar am Anfang der Leserbriefseiten zu entnehmen war, lag es ja wohl in deiner hochgeistigen Absicht möglichst infantil zu provozieren. Glückwunsch, dies ist gelungen!
Ich werde mich also auf den Leserbrief „Vortrag zur Flatrate" bzw. deine Antwort darauf beschränken. Zunächst mal sei es dahingestellt, ob und wie viel du selbst von der Produktion eines Magazins („Spieletestheftchen" trifft den Punkt wohl eher) verstehst. Nehmen wir mal an, du wolltest einfach sagen, du weißt, wann bei euch Redaktionsschluss ist. Aber da haben wir ja bereits das Problem: Eure scheinbar mangelnde Aktualität ergibt sich doch allein schon aus der Tatsache, dass ihr (wie viele andere Publikationen, auch solche, die sich nicht mit Spielen beschäftigen) über Jahre den Wahnsinn so lange weitergetrieben habt, dass jetzt am 1. Juli das Heft AUGUST bei den Abonnenten ist. Es wäre doch mal an der Zeit, das zu ändern. Vielleicht solltet ihr euch mal mit euren Kollegen von anderen Spieletestheftchen zusammensetzen und einheitlich die Ausgabedaten wieder einen Monat zurückfahren. Ich weiß ja, dass ein guter Geist vieles vorausahnt, aber schöner wäre es schon, wenn am 1. Juli eben die Juliausgabe einträfe und nicht albernerweise das Augustheft. Also wie wärs denn, wenn ihr statt in Selbstbeweihräucherung süffisant anderen erklären zu wollen, wovon sie keine Ahnung haben, euch mal selbst an die blasse Nase greifen würdet, um zumindest den Anschein von Aktualität wiederherzustellen?
Okay, soviel dazu. Meine Mail-Adresse könnt ihr angeben. Das Veröffentlichen ganzer Adressen bei Nichtwidersprechen halte ich dagegen zumindest für bedenklich, selbst wenn ihr am Ende eurer Seite darauf hinweist. Oder habt ihr schon mal was davon gehört, dass die Adressen von Versandhauskunden im Ottokatalog abgedruckt werden, nur weil sie dem nicht widersprochen haben? Aber egal, es ist ja dein Sarg, der nach einer Klage plötzlich auf der Straße steht.
Jörg Engmann, E-Mail: joerg.engmann@gmx.de

Wer mit viel Liebe und Schweiß produzierte Magazine abwertend als „Spieletestheftchen" niederqualifiziert, zeigt, dass er die Materie ohnehin nicht ernst nimmt – warum sich also über die Monatsangabe (nun wirklich nicht eben die wichtigste Info im Heft) aufregen? Warum anderen Arroganz unterstellen, wenn es einem selbst an diesem Wesenszug offenbar wahrlich nicht mangelt? Und wie bitte soll ich den Vergleich zwischen Bestellungen in einem Versandhauskatalog mit der Meinungsab- und weitergabe an die (anderen) Leser einer Publikumszeitschrift verstehen? Am besten wohl gar nicht. Aber vielleicht liegt es ja auch bloß am vielen Weihrauch in meinem Sarg?!

Tadellose Welt der Erotik

Ich bin ein Leser der allerersten Stunde (also seit Amiga Joker 11/89), aber ich muss immer wieder feststellen, dass ihr voreilige Schlüsse zieht. So hat mich eure Meldung zur Flatrate von Erotikwelt Online in der Ausgabe 8/00 wieder ein wenig geärgert: Ich bin selbst Nutzer dieses, wie ich sagen muss, tadellosen Dienstes. Wenn auch vielleicht die Hotline nicht so gut funktioniert (Wo tut sie das schon? Bei der Telekom ist sie zwar kostenlos, aber kaum schneller oder gar hilfreicher), dann aber auf jeden Fall der E-Mail-Service. Man kann nicht gleich das ganze Angebot in Frage stellen, nur weil Chef Michael ein paar Problemchen hatte, meine ich.
Was den Leserbrief „Päpstlicher als der Ghost" angeht, stehe ich allerdings voll auf Ghosts Seite. Ich glaube kaum, dass er mit seiner Antwort die Absicht hatte (oder überhaupt daran dachte – wir wissen ja, wie Geister so sind), den Klerus zu verhöhnen. Vielmehr wollte er seiner – sagen wir mal: saloppen – Schreibweise treu bleiben und das ist gut so. Wenn ich seriöse Antworten will, schreibe ich an Data Becker! Zum Schluss möchte ich den Joker aber noch loben, weil das Magazin in all den Jahren immer noch genauso interessant ist wie am Anfang. Weiter so!
Manuel Vogelsänger, E-Mail: e_mail@vr-web.de

Die Flatrate von Erotikwelt Online wurde in unserem Special zum Thema in Ausgabe 7/00 für ihre Vorzüge ausgiebig gelobt – da ist es doch geradezu unsere Pflicht, es die Leser auch wissen zu lassen, wenn sich im Nachhinein ein paar Schattenseiten zeigen. Ob diese nun von Michael oder sonst wem festgestellt wurden, ist in diesem Zusammenhang völlig unerheblich. Unklar weiterhin, was du mit dem E-Mail-Service meinst: Einerseits blieben die Anfragen in unserem Fall in der Tat unbeantwortet, andererseits sind E-Mail-Adressen für die Nutzer dieser Flatrate nach wie vor nur angekündigt, aber nicht verfügbar. Abschließend sei jedoch versöhnlich angemerkt, dass die Flatrate in der Zwischenzeit (nach erheblichen Hotline-Kosten und einer teilweisen Gutschrift seitens des Betreibers MIC) auch bei unserem Chef prima funktioniert. Außerdem wurden neue Tarife bei Vorkasse und Bindung für 5 bzw. 10 Monate eingeführt. Statt wie bisher 89 Mark zahlt man so nur noch 75 bzw. 66 Märker.
PS: Wollte ich den Klerus verhöhnen? Nicht unbedingt. Will ich auf Leserbriefe salopp UND seriös antworten? Auf jeden Fall! Na, vielleicht belege ich demnächst doch noch einen entsprechenden Fernkurs bei Data Becker…

Leser fragen Hersteller

Aufgestoßen

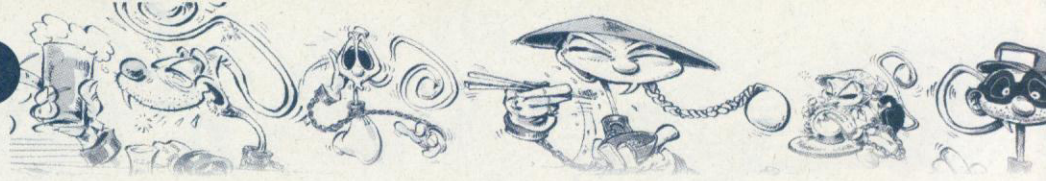
Direkt aus dem Ascaron-Diskussionsforum: Vier Monate nach dem Release von „Anstoß 3" sind also endlich alle Betatester gefunden und man kann den kleinen Bugs nachgehen, die dieses wunderbare Spiel leider ein bisschen unspielbar machen. Das heißt wohl, wir können noch in diesem Jahr mit dem nächsten Patch rechnen, damit dann (vermutlich bis auf ein paar Kleinigkeiten) alles funktioniert. Können die Verantwortlichen eigentlich noch ruhig schlafen?
Rainer Bures, E-Mail: rainer.bures@aon.at

Tja, die Suche nach Betatestern ist tatsächlich abgeschlossen, allerdings für „Anstoß Action" – nicht „Anstoß 3"! Da es für den kommenden Titel noch kein eigenes Forum gibt, mussten wir leider im alten posten, was mir eigentlich auch nicht so verkehrt erscheint. Wenn ich mir übrigens das Feedback unserer Kunden auf Fanpages oder aus Umfragen in Magazinen anschaue, sind fast alle mit dem aktuellen Stand von „Anstoß 3" grundsätzlich zufrieden. Wir haben die Bugs, welche im komplexen Zusammenspiel aus fehlerhafter Hardware, fehlerhaften Treibern und (fehlerhaftem?) Spiel entstanden sind, beseitigt oder umschifft und nebenbei „Anstoß 3" den Wünschen der Fans entsprechend weiter gepflegt (Formbewertung etc.). Und damit werden wir auch fortfahren!

Bernd Almstedt, Ascaron

Tadel aus der Welt der Erotik

In Ausgabe 7/00 habt ihr die Flatrate des Medien Info Centers (Erotikwelt Online) empfohlen. Leider kann ich dies nicht bestätigen, da ich einer von 2000 Usern bin, die abgemahnt wurden: Angeblich sollen wir unser Passwort weitergegeben und Mehreinwahlen getätigt haben. Dies stimmt nicht und sollte in dieser Form mal in aller Öffentlichkeit gesagt werden!
McKrack, E-Mail: mckrack@sonnet.de



Da halte ich mich mal lieber raus. Laut Erotikwelt Online hat es ein Nutzer aber geschafft, innerhalb eines Monats unglaubliche 1593 Stunden online gewesen zu sein – nach Adam Riese unmöglich. Falls du das warst, verstehe ich es schon, wenn der Betreiber stutzig wird.

Teufel auch!

Danke für die hohe Bewertung von „Diablo 2"! Hat man euch eigentlich bestochen oder was ist los? D2 hat z.B. nur eine Battle.net-taugliche Savefunktion – wirklich prima, dass man als Singleplayer von Blizzard so verarscht wird und nach dem Saven das Spiel verlassen muss. Dann fängt man immer wieder von vorne an, auch sehr toll. Selbst gelöste Quests sind plötzlich wieder da! Das Questbook sagt zwar, dass man diese Aufgabe schon erledigt habe, aber komischerweise ist der gerade erlegte Endgegner wieder quicklebendig. Wenn euch so was nicht auffällt, frage ich mich, ob ihr außer dem Battle.net-Modus überhaupt das Spiel getestet habt.
Dann dieses „übermächtige" Inventar und die noch mickrigere Kiste im Dorf. Oder die unglaublich aktuelle Grafik und die überaus tolle Übersetzung! Ich sag ja nichts gegen die hohe Wertung als reines Internetspiel, aber der Singleplayermodus hat höchstens 30 Prozent verdient. Jedes andere Spiel hättet ihr schon lange gerupft; habt ihr Angst vor großen Namen? Kein Wunder, wenn immer schlechtere und bugverseuchte Spiele auf den Markt kommen. Sobald Namen wie Blizzard, Eidos, Westwood oder Microsoft auftauchen, zieht ihr den Schwanz ein und vergebt ganz selbstverständlich eine hohe Bewertung. Erinnert euch bloß mal an „Ultima 9"…
Alexander Horrer, Anschrift liegt der Redaktion vor

Nun mal langsam mit den jungen Teufeln: Dass der Tod in „Diablo 2" ein fester Bestandteil des Spiels ist, weshalb man nicht abspeichern kann ohne es zu verlassen, stand ja im Test – ist es zu hart, bist du zu weich. Und die Übersetzung ist doch ordentlich; keine Ahnung, was dir da missfällt. Überhaupt stehst du mit deiner Meinung wohl ziemlich allein auf weiter Flur, denn nicht bloß wir, alle Welt scheint das Game zu lieben. Daher auch die gute Note, mit dem Namen hat das gar nix zu tun: Gib mir einen Hunni für jedes „namhafte" Produkt, das in neun Jahren PC Joker verrissen wurde, und ich kann lebenslang Urlaub machen!

Meckern ist leicht

Ich bin 31 Jahre alt und leidenschaftliche PC-Spielerin; besonders Adventures. Über die letzten Ausgaben hinweg habe ich mir alle Leserbriefe intensiv durchgelesen und festgestellt, dass darin unglaublich viel über eure Zeitung gemeckert wird. Ich kann das nicht verstehen, da ich – ganz ehrlich – keine bessere PC-Spielezeitschrift als die eure kenne: Ihr habt die besten Begleit-CDs (auf die Vollversionen freue ich mich jedes Mal besonders) und bei 8,90 DM ist das Preis-Leistungsverhältnis wirklich klasse. Natürlich fände ich es schön, wenn ihr Adventures etwas mehr Platz einräumen könntet, auch wenn sie aus der Mode gekommen sind. Aber ich habe auch Verständnis dafür, dass ihr euch nach der Mehrheit richtet – man kann es nun mal nicht jedem recht machen. Jedenfalls wollte ich euch einmal wissen lassen, dass ich sehr zufrieden mit der Gestaltung eures Heftes bin. Macht weiter so und lasst euch nicht unterkriegen von Miesepetern, die es nicht übers Herz bringen, jemandem ein Lob auszusprechen. Meckern ist eben (scheinbar) leichter…
Barbara Geier, Steinmetzstr. 43, 10783 Berlin-Schöneberg

Was sagt uns dieser Brief, außer dass wir tolle Hechte sind? Nix, aber das genügt doch! Zumal ich dank Barbara jetzt weiß, dass der Ausdruck „Hol's der Geier" erstens didaktisch falsch (muss heißen „Hol's die Geier") und zweitens gar nicht so negativ ist, wie ich immer dachte. Küsschen und merci!

Mehr Pepp

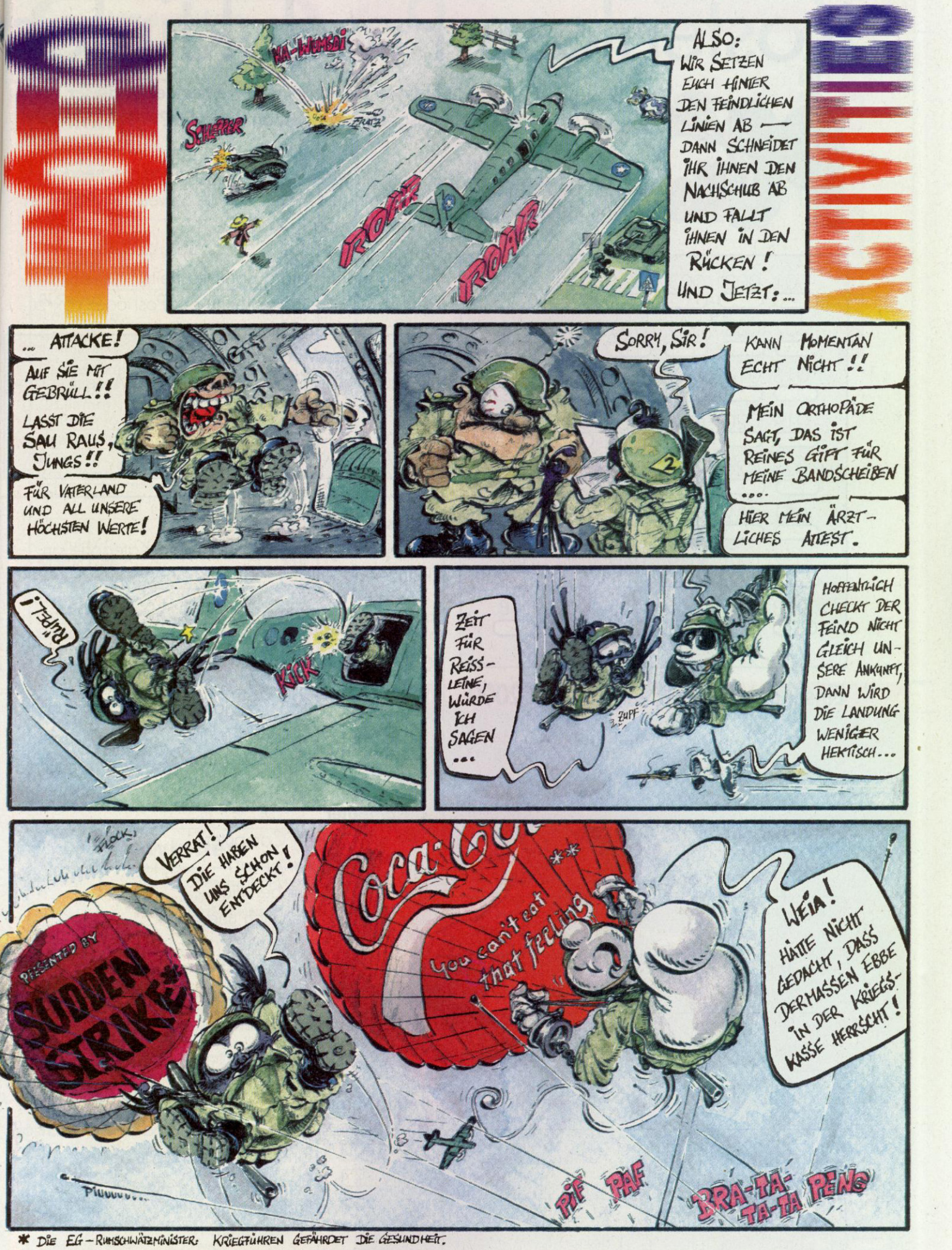
Hallo Joker-Team, ich finde, dass ihr da Monat für Monat eines der besten PC-Spielemagazine auf den Markt bringt. Allerdings will ich jetzt auch ein paar Verbesserungsvorschläge machen:
• Irgendwie könnte das gesamte Mag etwas peppiger gestaltet werden. Zwar hat sich das Cover mit der Zeit stark verbessert, aber im Heftinneren sieht es noch immer etwas farblos aus. Das soll nicht heißen, dass ihr an Text sparen sollt, nur um mehr Bilder zu integrieren. Fangt doch statt dessen einfach beim Bewertungskasten an!
• Kommt es mir nur so vor, dass das Heft immer dünner geworden ist? Ich verstehe ja schon, dass man nicht mindestens eine Vollversion plus 300 Seiten in ein Magazin reinpacken kann, aber ich denke, wenn ihr den Heftpreis geringfügig (etwa um eine Mark) anhebt, werden sicher nicht viele meckern, wenn sie dafür mehr Seiten bekommen – auch angesichts eurer teureren Konkurrenz.
• Könntet ihr nicht eine Übersicht der geplanten Vollversionen im Heft abdrucken? Es muss ja nicht gleich verbindlich sein, sondern einfach nur, weil es die Leser interessieren würde. Oder stellt doch drei zur Auswahl und die Leser wählen ihren Favoriten – der „Gewinner" kommt ins nächste Heft.
Noch eine Frage zum Schluss: Schicken alle eure Leser immer nur Briefe, in denen es um die gleichen zwei, drei Themen geht? Manchmal scheint es, als bekäme man in jeder Ausgabe ein und dieselben Meinungen vorgesetzt!
Andreas Winter, E-Mail: black_hole_2100@yahoo.de

Zum neunjährigen Jubiläum werden mit Ausgabe 11/00 (ab 2.10. am Kiosk) alle deine Wünsche und mehr wahr: Freut euch auf einen ganz neuen PC Joker – zum alten Preis! Mehr darf und will ich an dieser Stelle aber noch nicht verraten, genau wie Lizenzverhandlungen für Cover-Spiele stets eine diffizile Sache sind. So nett die vorgeschlagene Wahl auch wäre, praktisch ist so was leider nicht drin. Lizenzen sind rar und stark nachgefragt, da muss man bei einem guten Angebot schnell zuschlagen. Viele der zur Wahl gestellten Titel wären schon bei Verkaufsstart derselben Ausgabe nicht mehr verfügbar – wir könnten unsere Leser nur enttäuschen…
Last, not least die Themenwahl: Was kommt, liegt in eurer, nicht meiner Hand. Klarerweise gibt es aber immer aktuell interessante Themen und eine entsprechende Auswahl meinerseits.

Anderes Thema

Wie, unsere Themenpalette ist nicht breit genug? Und wessen Schuld ist das? Hm? Na, meine bestimmt nicht. Also ran an den PC oder Stift und viele interessante Leserbriefe voller Kritik, Anregungen, Fragen und nach Möglichkeit auch Lob verfassen. Dann ab damit an meine Adresse! Wie immer sei noch darauf hingewiesen, dass sämtliche Einsendungen zur Förderung der Leserkommunikation mit Namen und Anschrift im Heft erscheinen. Sollten Sie das nicht wünschen, genügt ein entsprechender Vermerk. Nicht veröffentlichte Einsendungen werden wie üblich persönlich beantwortet, ausreichend RÜCKPORTO (im Ausland: internationale Antwortscheine) vorausgesetzt.

Joker Verlag
„Ghostwriter"
Max-Loidl-Weg 4
D-85598 Baldham
E-Mail:
leserbriefe@pcjoker.de



* DIE EG-RUHMSCHWÄTZMINISTER: KRIEGFÜHREN GEFÄHRDET DIE GESUNDHEIT.

** UND ZUCKERWASSER KLEBT WIE SAU AN DER SOHLE, WENN DU DA DUMMERWEISE MAL REINLATSCHST!!!

Kostenlose Produktinfos

9/00

Sie interessieren sich für eines der in dieser Ausgabe beworbenen Produkte?

Dann markieren Sie einfach die entsprechende Infonummer (zu finden auf der jeweiligen Anzeige) im Feld nebenan.

Senden Sie uns die ausgefüllte Seite (kopiert oder herausgetrennt) per Post oder Fax zu.

001	002	003	004	005	006
007	008	009	010	011	012
013	014	015	016	017	018
019	020	021	022	023	024
025	026	027	028	029	030
031	032	033	034	035	036
037	038	039	040	041	042
043	044	045	046	047	048

Einsendeschluss: 1. September 2000

Fax - Nummer:
08106 / 89 96 07

Joker Verlag
Produktinfo
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham

Meine Adresse:

Name, Vorname, Firma

Straße, Hausnummer

Plz, Wohnort

Telefon, Telefax

E-Mail Adresse

Ich bin Abonnent von PC Joker Heft & Spiel
☐ ja ☐ nein

Anzeige des Monats
Welche Anzeige hat Ihnen in dieser Ausgabe am besten gefallen?

Kennziffer: ☐

Statistische Angaben
Bitte jeweils nur ein Kästchen pro Kategorie ankreuzen.

1. Altersgruppe
1.1 ☐ bis 17 Jahre
1.2 ☐ 18 - 24 Jahre
1.3 ☐ 25 - 29 Jahre
1.4 ☐ 30 - 39 Jahre
1.5 ☐ über 40 Jahre

2. Computer
Ich nutze meinen Computer:
2.1 ☐ nur privat
2.2 ☐ nur beruflich
2.3 ☐ beruflich und privat

3. Erfahrung
3.1 ☐ Einsteiger
3.2 ☐ Fortgeschrittener
3.3 ☐ Profi

4. Information
Welche Anzeigeninformationen sind für Sie wichtig?
4.1 ☐ Eindruck der Anzeige
4.2 ☐ Eindruck der Produkte
4.3 ☐ Preis der Produkte

Inserenten

20th Century Fox	**21**
Produktinfo	015
Activision	**75,112/113,135**
Produktinfo	011,004,002
Amazon.de	**19**
Produktinfo	024
Blue Byte	**13**
Produktinfo	027
Bristein	**125**
Produktinfo	010
CDV	**2**
Produktinfo	001
Cypress	**93**
Produktinfo	013
ELSA AG	**45**
Produktinfo	016
Game It!	**55,60/61,67**
Produktinfo	007,006,020
Gamesmania	**83**
Produktinfo	008
Guillemot	**136**
Produktinfo	003
Heart-line	**17**
H.O.T.	**89**
Produktinfo	019
Joker Verlag	**31/33,50/53, 77,87,100/103**
Joysoft	**79,105**
Produktinfo	025,026
Magic Line	**119**
Produktinfo	028
Okay Soft	**99**
Produktinfo	022
Softsale	**71**
Produktinfo	012
Software 2000	**91**
Produktinfo	023
Via Network	**39**
Produktinfo	009
Virgin	**7,28/29**
Produktinfo	014,005
Wial	**81**
Produktinfo	021

Gewinner

Charts

Evolva gewinnt
Volker Wiesner, Dortmund
Ultima Online geht an
Fabian Dambrich, Gotha
Allegiance bekommt
Angelika Gehl, Norderstedt

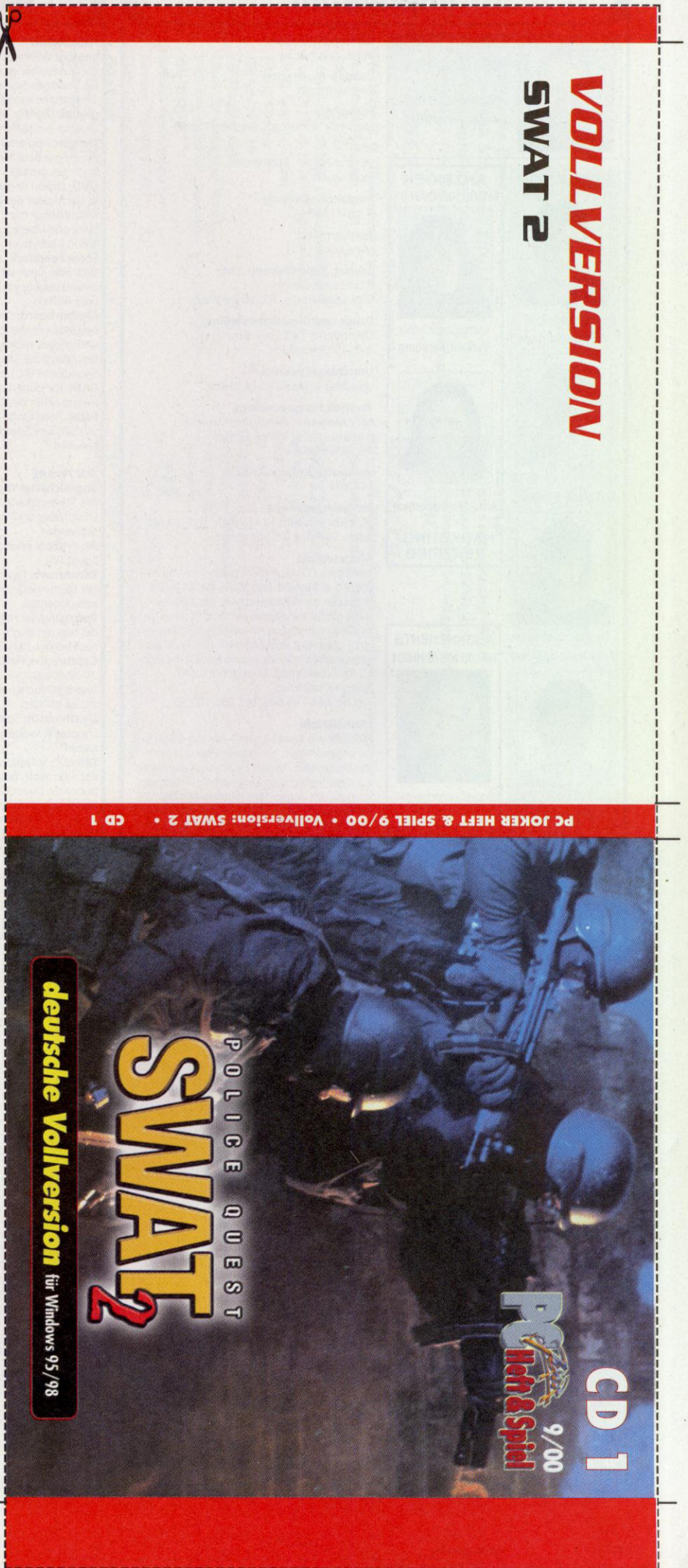
Grand Prix 3

Den ersten Preis (zwei exklusive Eintrittskarten für den Grand Prix am Hockenheimring) schickten wir an
Rico de Mas, München
Je ein großes Grand-Prix-3-Überraschungspaket erhalten
Erich Bittrich, Wetzlar
Max Seitz, Jettingen/Ried
Silvia Jacob, Berlin
Udo Hartmannsberger, München
Je ein Megaposter mit GP-3-Motiv gewinnen
Andre Wehn, Biedenkopf
Sabine Grundke, Wuppertal
Ute Begemann, Schieder-Schwalenberg
Manfred Charnetzki, Heidmühlen
Christoph Ach, Taunusstein

Mini-Umfrage

Je ein aktuelles Top-Game bekommen
R. Koblitz, Wolfen
Rene Decho, Radefeld
Florian Appelgren, Wegberg
Andreas Lang, Wilnsdorf
Martin Lüscher, Basel, Schweiz

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!



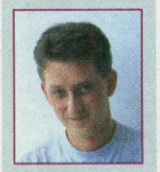
Impressum

HERAUSGEBER

Michael Labiner
verantwortlich

REDAKTION

Richard Löwenstein (rl)
Chefredakteur



Steffen Schamberger (st)
leitende Bildred.

Brigitta Labiner (bl)
Schlussredaktion

Markus Ziegler (mz)
Redakteur

Reinhard Fischer (rf)
Redakteur

Michael Trier (mt)
Redakteur

Paul Kautz (pk)
Redakteur

Timo Koch (tk)
Redakteur

Tel. Redaktion:
(08106) 899602-03

ANZEIGEN
Tel.:08106/899601

Christiane Schober
Verkauf/Beratung

Dorothea v. Pronay
Anzeigen-Disposition

MARKETING/ VERTRIEB

ABONNEMENTS
Tel.:08106/899601

Nicole Laubenberger

Regine Nellissen

GRAFIK

Karl Rieß

Daphne Cisneros

Mario Simeunovic

UK-Korrespondent
Derek dela Fuente

Comic + Illustration
Werner Regnet

Fotografie
Steffen Schamberger, Reinhard Fischer

Titel
„Grand Prix 3", Microprose
Prolit Studio

Produktionsleitung
Brigitta Labiner

Textkorrektur
Mina Piske

Layout, Reproduktion, Satz
Prolit Studio GmbH
Max-Loidl-Weg 4, 85598 Baldham

Druck und Gesamtherstellung
Oberndorfer Druckerei Ges.m.b.H.
A-5110 Oberndorf

Umschlag/CoverPac®
Umschlag ist gesetzlich geschützt

Vertrieb Handelsauflage
MZV Moderner Zeitschriften Vertrieb
Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Tel: 089/31906-0

Verkaufte Auflage II/00
107.642

Erscheinungsweise
PC Joker erscheint 12 x jährlich, zum jeweils ersten Dienstag des Vormonats.

Abonnement
Jahrespreis (12 Ausgaben), zahlbar im Voraus: DM 91,– / Ausland: DM 100,–. Bestellungen bitte über die Verlagsanschrift. Das Abonnement gilt für mindestens ein Jahr. Es verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, falls es nicht gekündigt wird (jederzeit zum Ende des Bezugsjahres möglich, jedoch spätestens zum 15. des Vormonats). Einzahlungskonto: Postbank München, Kto.Nr. 444 714-806, BLZ 700 100 80

Manuskripte
Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei von Rechten Dritter sein. Sollten sie schon anderweitig zur Veröffentlichung angeboten worden sein, so muss das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in PC Joker. Honorar nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen. Der Verlag behält sich das Recht vor, Einsendungen im Falle einer Veröffentlichung ohne Angabe von Gründen zu kürzen oder nach eigenem Gutdünken zu verändern.

Urheberrecht
Alle in PC Joker erschienenen Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen vorbehalten. Reproduktionen jeder Art (Fotokopien, Mikrofilm oder Erfassung in Datenverarbeitungsanlagen usw.) bedürfen der schriftlichen Genehmigung des Verlages.

Haftung
Für den Fall, dass in PC Joker unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlags oder seiner Mitarbeiter in Betracht.

Umwelthinweis
PC Joker wird ausschließlich auf chlorfrei gebleichtem und teilrecyceltem Papier gedruckt.

Verlag und Redaktion
Joker Verlag Labiner GmbH & Co. KG
Max-Loidl-Weg 4
85598 Baldham
Tel.: (08106) 899601 - 03
Telefax: (08106) 899607

Joker Homepage:
www.pcjoker.de

Internet: jokerpost@aol.com

Hotline jeden Mittwoch zwischen 16.00 und 19.00 Uhr
Tel.: (08106) 899602 oder -03

Wichtige Fachbegriffe

HARDWARE

analog: Während digitale Informationen nur aus Nullen und Einsen bestehen, sind bei analogen Signalen beliebige Zwischenstufen möglich
digital: Digitale, also binäre Daten bestehen nur aus Nullen und Einsen
Dongle: Kopierschutzverfahren, bei dem ein kleiner Baustein in einen Port des Rechners gesteckt werden muss
DVD: Digital Versatile Disk; der designierte Nachfolger der CD-ROM: doppelseitig beschreibbar mit 2,6 Gigabyte Speicherplatz und Übertragungsraten von bis zu 1.300 Kilobyte pro Sekunde
Force Feedback: Ein Elektromotor in Joystick oder Lenkrad simuliert spürbar Krafteinwirkungen, etwa durch Gegensteuern oder Rütteln
Motherboard: Die Hauptplatine beherbergt den Prozessor, den Hauptspeicher und andere wichtige Systemkomponenten. Sämtliche Steckkarten (Grafikkarte, Soundkarte etc.) sind hier angeschlossen
RAM: Random Access Memory, der Arbeitsspeicher des Computers
ROM: Read Only Memory, ein nicht beschreibbarer Speicher, von dem nur gelesen wird

SOFTWARE

abgesicherter Modus: Über F8 während des Startens kann Win 95/98 ohne Netzwerktreiber und in nur 16 Farben gebootet werden
AI: Artificial Intelligence, Künstliche Intelligenz (KI)
Benchmark: Programme zur Ermittlung der Leistungsfähigkeit einzelner Rechnerkomponenten
Bug: gängiger Name für Programmfehler, die teils mit Bugfixes oder Patches nachträglich behoben werden können
Capture the Flag: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei zwei oder mehrere Teams versuchen eine Flagge in ihren Besitz zu bringen
Deathmatch: Spielmodus (meist in 3D-Shootern), wobei jeder gegen jeden kämpft
DirectX: Software/Hardware-Schnittstelle von Microsoft, bestehend aus den Komponenten Direct3D, DirectDraw, DirectSound und DirectPlay. Für moderne Spiele unter Win 95/98 meist unentbehrlich
Drag and Drop: Objekte können mit gedrückter Maustaste in eine Anwendung gezogen werden
Emulation: Nachahmung eines eigentlich nicht vorhandenen Standards. So ermöglicht ein C64-Emulator, dass C64-Software am PC läuft
KI: Künstliche Intelligenz (auch AI)
MPEG: Motion Picture Expert Group; ein Verfahren zur Kompression digitaler Videos. MPEG 2 kommt auf den neuen DVDs zum Einsatz
NPC: „Non Player Characters" sind vom Computer gesteuerte Figuren, mit denen der Spieler interagieren (reden, tauschen etc.) kann
Strafen: nennt man bei 3D-Shootern die seitliche Bewegung bei gleichzeitiger Beibehaltung der Schussrichtung
Tutorial: eine Übungsmission, die in die Bedienung eines Spiels einführt
Update: bringt ein Programm auf den neuesten Stand, u.U. durch einen Bugfix oder Patch
USB: Universal Serial Bus; einheitlicher Anschluss für Drucker, Maus, Tastatur, Joystick usw.

GRAFIK

3D-Engine: allein für die Grafikausgabe zuständige Programmroutine, die häufig nicht für jedes Spiel neu geschrieben, sondern angepasst und wiederverwendet wird
3dfx: Hersteller der „Voodoo"-3D-Chips
Add-on-Board: 3D-Beschleunigerkarte, die zusätzlich zu einer 2D-Karte in den Rechner gesteckt wird
AGP: Accelerated Graphics Port; Schnittstelle zwischen Grafikkarte und Prozessor; schneller als der bisherige PCI-Bus
Alpha-Blending: ermöglicht Transparenzeffekte für Wasser, Rauch etc.
Anti-Aliasing: glättet Kanten in Polygongrafik
bilineares Filtering: unterdrückt grobe Schachbretttexturen bei Objekten im Vorder- sowie Flimmern im Hintergrund
Dithering: Bei Auflösungen mit geringer Farbtiefe werden mit diesem Verfahren fehlende Farben durch Muster aus zwei anderen Farben erzeugt
Echtzeit: meint, dass die Grafikumgebung eines Spiels laufend neu berechnet und dargestellt wird – im Gegensatz zu vorberechneten Sequenzen, die nur abgespielt werden
FPS: Frames per Second; die Anzahl der pro Sekunde dargestellten Bilder
Glide: Von 3dfx nur mehr bis Ende 2000 unterstützter Treiber für die hauseigenen Voodoo-Karten
Highcolor: Auflösung mit 16 Bit Farbtiefe (65.536 Farben)
MIP-Mapping: ist die Verwendung verschieden aufgelöster Texturen für Objekte in unterschiedlicher Entfernung
Motion Capturing: Verfahren, bei dem die Bewegungen eines Schauspielers aufgezeichnet und auf die 3D-Modelle von Spielfiguren übertragen werden
Multi-Texturing: ermöglicht realistische Animationen durch die Berechnung verschiedener Texturen eines 3D-Objekts in einem Durchlauf
OpenGL: Treiber zum Ansteuern von 3D-Karten (ähnlich Direct3D)
Pixel: einzelner Bildpunkt auf dem Monitor
Polygon: Vieleck; moderne 3D-Grafik setzt sich aus Polygonen zusammen
RAMDAC: Random Access Memory Digital Converter; erzeugt aus digitalen Bilddaten ein Videosignal
Rendering: Der Computer errechnet aus einem 3D-Gittermodell ein Bild oder eine Animation
T&L: „Transform and Lighting"; entlastet die CPU, da Polygone und Beleuchtung von der Grafikkarte berechnet werden
Texel: ein Bildpunkt (Pixel) einer Textur
Textur: die Oberflächenstruktur eines Polygonobjekts, etwa Stein, Holz oder Glas
Truecolor: Auflösung mit 24 Bit Farbtiefe (ca. 16,8 Mio. Farben)
Voodoo: 3D-Beschleunigerchip des Herstellers 3dfx (aktuell: Voodoo 4 und 5)
Z-Buffering: ermöglicht die perspektivisch korrekte Plazierung von sichtbaren bzw. verdeckten Objekten im dreidimensionalen Raum

ONLINE

Account: Zugangsberechtigung für einen Online-Dienst oder ein Spiel
Baud: ein übertragenes Bit pro Sekunde
Browser: Programm zum Navigieren im WWW
Chat: Online-Unterhaltungen via Tastatur
Client: einzelner Arbeitsrechner, der via Internet oder lokalem Netzwerk (LAN) mit einem zentralen Server verbunden ist
Cookie: auf der lokalen Platte abgelegte Informationen einer Web-Seite, die bei erneutem Besuch zum Tragen kommen
Download: Herunterladen von Daten aus dem Internet auf den eigenen Rechner
Frames: Unterteilung des Browser-Fensters in einzelne Bereiche
Homepage: „Heimatadresse" einer Firma oder Privatperson im Internet
Host: der „Gastgeber" bei Online-Matches
Java: systemübergreifende Programmiersprache für Online-Anwendungen; überwiegend Grafik
Lag: Verzögerung, die beim Spielen via Internet durch die Übertragungszeit entsteht
LAN: Local Area Network; lokales Netzwerk, das Server und Clients per Kabel miteinander verbindet
Server: zentraler Computer eines Netzwerks
Site: Internetadresse, bestehend aus mehreren Seiten
Plug-In: kleine Programme, die Browser um zusätzliche Funktionen erweitern (etwa für Animationen, Sound usw.)
URL: Uniform Ressource Locator; beschreibt die Adressen von Rechnern im Internet (z. B. www. pcjoker.de)
WWW: World Wide Web; jener Teil des Internets, durch den man sich mit einem Browser bewegt (Text, Bilder, Animationen usw.)

Kleinanzeigen

Biete Hardware

Verkaufe IBM PR300 6x86MX für Sockel-7-Board. VB: 80 DM. Tel.: 033638/63494 (nach Carl fragen)

Verkaufe: Voodoo 2 12 MB VB 100 DM, Voodoo Banshee 16 MB VB 200 DM, Mainboard mit AMD K6/2 300 MSH, 32 MB RAM, Soundkarte und Lüfter, Preis VB. Tel.: 02382/2062

Biete Software

Verkaufe C&C 1 für 20 DM. Tel.: 01794239499 und verkaufe auch Thunder Brigade 20 DM.

Nur Abholer: Sims-Flughafenmanager, Theocracy, Anstoß 3 je 28 DM, Klomanager, Homeworld, Imperialismus 2 je 20 DM. Tel.: 02331/ 70037

Superangebote: Dark Project 2 45,-, Anstoß 2 45,-, Drakan 30,-, Die Sims 45,-, Heroes 3 40,-, Gunship 40,-, Panzer General 4 25,-, Battlezone 2 40,-, Armored Fist 3 25,-, Jagged Alliance 2 20,-, Mechwarrior 3 20,-, Dark Earth 20,-, Ultima Online 20,-. Ser. Kabel 10,-, Terratec-Soundkarte 30,-. Alles Orig. im Karton m. Anl. u. Ref.-Karte. Bei Abnahme von 2 Sp. ein Überraschungsspiel dazu u. kein Porto. (Evtl. Tausch möglich) Tel.: 04563422590

Verk. Turok 2 20 DM, Unreal 20 DM, Dark Reign 8 DM, GTA 15 DM, Jagged Alliance 2 25 DM, Need for Speed 2 SE 10 DM, Industriegigant Gold 20 DM. Tel.: 03820314729 od. 01736352360, nach Nico fragen.

Verk. Dark Project 2 45 DM, Shadowman, Re-Volt, Turok 2 je 20 DM, Grim Fandango, FIFA 99, Anno 1602, Descent 3, Unreal, Machines je 15 DM, Silver 10 DM, GTA 2, F1 2000, Die Sims je 30 DM. Tel.: 07161819631

Verk. Age of Empires 2 50,- DM, Die Siedler 3 35,- DM, Planescape Torment 50,- DM. Suche Eye of the Beholder Trilogie (deutsch). Tel.: 04121/ 470968

Verkaufe super Spiele zu winzigen Preisen. Z.B. Turok 2 20,- oder NHL 15,- und Oldies. Z.B. Tomb Raider 1 oder Sub Culture 5,-. Mailt an Info@rhome.de oder kommt zu www.rhome.de

Verkaufe Die Sims für 45 DM und Theme Park World für 30 DM. Einfach anrufen unter 0911/ 459111 oder eine E-Mail an mr.gentleman@t-online.de schreiben. Johannes Hildenbrand

Suche Software

Suche Championship Manager 2. Außerdem biete ich V-Rally für nur 15 DM an. Tel.: 07965/ 2889. Bitte nach Simon fragen.

Verschiedenes

Verkaufe E-Mail-Games, Bleifuß Fun und das Lösungsbuch zu Commandos: IADE. Suche orig. Handbuch von Panzer General 3D. Tel.: 033638/ 63494 (nach Carl fragen)

Verk. PCJ von 6/91 bis 8/00 o. CD außer 12/96. VB 150 DM. Tel.: 0171/1407872

Verk. Res. Evil Survivor (PSX) = 85 DM, Light Gun (PSX) = 65 DM; N64 mit 2 Spielen u. Controler = ca. 125 DM. Ruft an: 036608/2654, verlangt Kay oder mailt an: Kay.unglaub@web.de

Suche Komplettlösung für das Computerspiel Dunkle Schatten 2. Markus Krämer, Südstr. 32b, 53797 Lohmar

Wolltest du schon einmal NAPOLEON oder HANNIBAL oder Beherrscher eines Sternenreiches sein? Dafür gibt es JETZT SOFORT Strategie-Sim im Internet: www.egames.de

GEWERBLICH

Komplettlösungen mit Plänen, Tipps & Tricks für fast alle Computer- und Videospiele: Lothar Köpfer, Schliefeweg 6, 79872 Bernau, Tel./Fax: 07675/298 o. Tel. 07672/41560

Kleinanzeigen jetzt gratis!

Ab sofort veröffentlichen wir **private Kleinanzeigen kostenlos auf unserer Cover-CD**. Einfach den gewünschten Text an eine der folgenden Adressen senden:

Joker Verlag * Kleinanzeigen * Max-Loidl-Weg 4 * 85598 Baldham

Fax: 08106/899607

E-Mail: kleinanzeigen@pcjoker.de

Ausschneiden, falten – fertig ist das Cover für Ihr Jewel-Case!

DEMOS:
Anno 1503 (Video)
Arcanum (Video)
Dino Crisis
Mercedes Benz Truck Racing
Star Trek Voyager: Elite Force
Ultima Online 2 (Video)
Vampire: The Masquerade - Redemption

GOODIES:
3DCC (Umschalttool für 3D-Karten)
ACDSee 3.0 (Bildbetrachter)
Acrobat Reader 4.0
Clock 2000
Cool Edit 2000 (Soundeditor)
Cute FTP 4.0 (FTP-Browser)
DVD Genie 3.50
Easy Clean 4
DirectX 7.0
DXMedia 6.0
Elsa Revelator-Treiber
F-Prot 3.07 (Freeware-Virenscanner für DOS)
Game Commander
Game Wizard 32
Get Right 4.2c
Hexedit
Hyper Snap-DX Pro 3.61
Ikarus Virus
Netscape Communicator 4.7
Paint Shop Pro 6.02
Power DVD 2.5
Savegame Editor Construction Kit
UniVBE
WinAmp 2.6
Windows Commander 4.50 (Norton Commander-Nachfolger)
Win System 98 (Analyse-Tool)
WinZip 8.0

SPECIALS:
Black-&-White-Video mit Peter Molyneux
Anleitung: Joker Online

PATCHES:
Arcatera
Diablo 2
F1 2000
Shogun
Soldier of Fortune
Terminus
Thandor

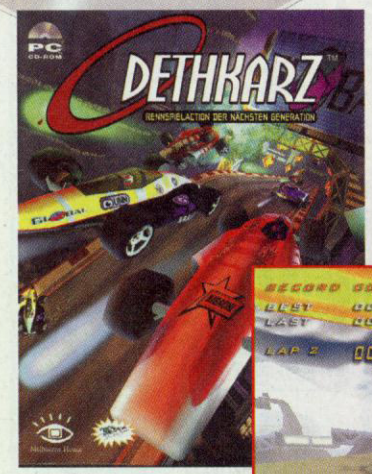
LÖSUNGEN:
Vampire: Die Maskerade - Redemption
Soulbringer
MDK 2

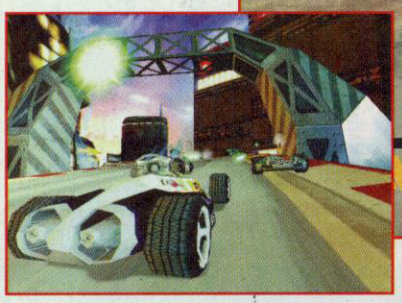
PC JOKER HEFT & SPIEL 9/00 • Demos, Specials, Patches & Goodies • CD 2

Ausgabe
10/2000
erscheint am
5. September

PC Joker Heft & Spiel

mit aktuellen Demos, super Goodies und heißem 3D-Racer auf 2 CD-ROMs!





Tempo, Tempo, Tempo
Vollversion
„Dethkarz"

Im **futuristischen Arcaderacer** unterwegs in tödlicher Mission: Mit 300 Sachen durch spektakuläre Steilkurven und Korkenzieherkehren – auf Hochplateaus, die Fahrfehler mit tiefen Stürzen bestrafen!
Auf den zwölf Strecken greifen die 20 Kontrahenten (bzw. 8 Multiplayer) auch zur Waffe; Laser- und Plasmakanone, Minen oder Raketen sind legitime Mittel im Positionskampf. Schutzschilde, die Boxengasse sowie neun Continues mögen das Schlimmste verhindern, doch nur die besten Fahrer steigen über drei Ligen auf und erhalten überlegene (Bonus-)Boliden nebst Starterlaubnis auf acht neuen Parcours. Training, Automatikgetriebe und weitere Optionen erleichtern die Aufgabe – sogar Vergleiche über das Internet sind möglich.
Prima Handling hat unser Cheffahrer Richy dem Spiel im Originaltest attestiert, dazu eine 3D-Grafik, die Beschleunigerkarten zwar unterstützt, aber auch ohne Tiefbettfelgen bildfüllende Explosionen, tolle Flutlichter, effektvollen Waffeneinsatz und schicke Menüs auffährt. Hinzu kommen heißer Sound und Tempo satt – in nur vier Wochen an Ihrem Kiosk.

- **Originalwertung: 80% (PCJ 12/98)**
- **5 Grafikperspektiven, unterstützt alle 3D-Beschleunigerkarten und -Brillen (Glide, Direct3D), ausgezeichneter Softwaremodus**
- **12 CD-Audiotracks**
- **2 bis 8 Spieler via (Null-)Modem, Netzwerk oder Internet**
- **unterstützt Force Feedback**
- **komplett deutsch für Windows 95/98**

AUS DEM TERMINKALENDER DER REDAKTION

Spiele
F.A.K.K. 2 • Frontschweine • Battle Isle 4 • Mercedes Benz Truck Racing • V-Rally 2 • Sudden Strike • Star Trek Voyager: Elite Force • Panzer General 4: Unternehmen Barbarossa

Online
Erste Infos zu Quake 3 – Team Arena
Extra: Fanpages, die den Besuch lohnen

Special
Mehr tolle Tools: Game-Editoren

Bundesligastart
Alle neuen PC-Fußballspiele zum Bundesligastart

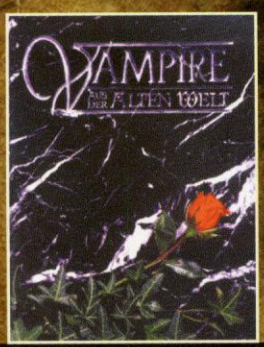
Kosten Sie Die Unsterblichkeit

Interagieren Sie mit über 70 düsteren Charakteren im mittelalterlichen Prag und Wien sowie im London und New York der Moderne.

Betreten Sie als Untoter eine Welt der Dunkelheit, in der die Kreaturen der Nacht das Sagen haben.

Laben Sie sich im Einzelspieler-Modus am Nachgeschmack des menschlichen Daseins und bändigen Sie das Tier in sich.

VAMPIRE®
DIE MASKERADE
REDEMPTION



Redemption ist erst der Anfang...
Wer von Redemption begeistert war und sich weiter in die Welt von Vampire: Die Maskerade wagen möchte, der kann das mit dem gleichnamigen Erzählspiel aus dem Hause Feder & Schwert tun.
Seit fast einem Jahrzehnt wächst der überaus dichte Hintergrund, vor dem die Kainskinder ihr allnächtliches Unwesen treiben. Sei es Vampire aus der Alten Welt, die mittelalterliche Variante des Vampire-Rollenspiels, oder der zeitgenössische Horror bei Vampire: Die Maskerade - die Szenarien und Romane aus dem Hause Feder & Schwert bürgen für Gänsehaut und Dramatik. Wagen Sie den entscheidenden Schritt über die Grenzen Ihres PC hinaus in die unendlichen Weiten Ihrer Phantasie.
Weitere Informationen unter:
www.feder-und-schwert.com
e-mail verkauf@feder-und-schwert.com

Wir veredeln die Wirklichkeit.

Produktinfo 002

www.activision.de

nihilistic software

ACTIVISION

Vampire: Die Maskerade, White Wolf und World of Darkness sind eingetragene Warenzeichen und Vampire: Die Maskerade - Redemption ist ein Warenzeichen von White Wolf Publishing, Inc. © 2000 White Wolf Publishing, Inc.© 2000 Nihilistic Software, Inc. Veröffentlichung und Vertrieb durch Activision. © 2000 Activision, Inc. Activision ist ein eingetragenes Warenzeichen von Activision, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Alle weiteren Warenzeichen und Handelsnamen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber.

Hercules

3D PROPHET II GTS 32MB

Follow him, if you can.

Die nächste Generation im 3D-Gaming!

- Revolutionäre Grafiktechnologie für die neusten Spiele mit umfangreichen Texturen
- Optimierte 3D-Engine für schnellen DDR-RAM
- Vier-Engine-Architektur für eine unvergleichliche Performance
- Zusätzlicher TV-Ausgang onboard

Produktinfo 003

a division of Guillemot CORPORATION

Guillemot GmbH, Am Hammer 15b, 90 455 Nürnberg, 09122/8860 www.hercules.de

LM Y&R 2000 - Photo: STONE